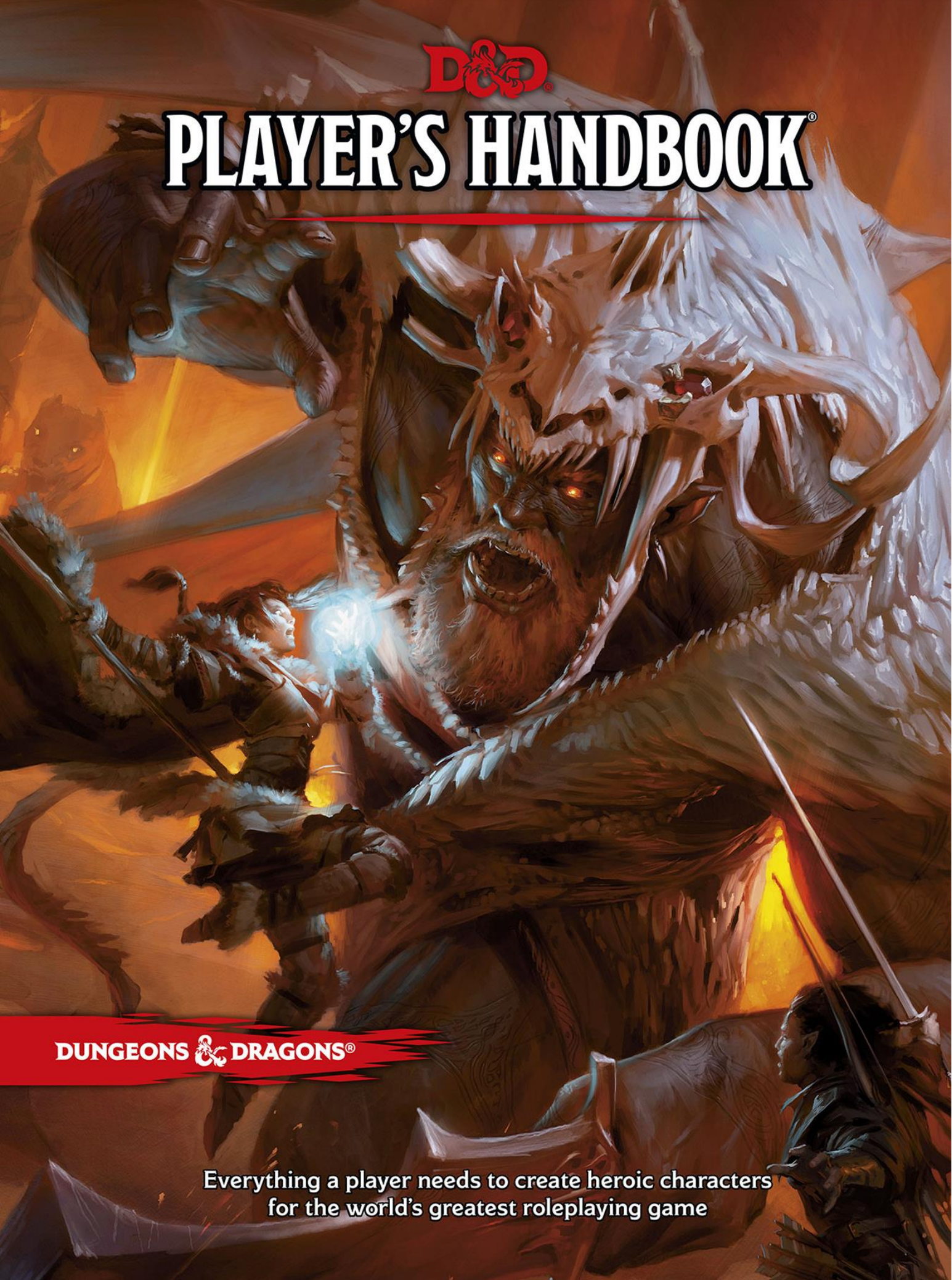

D&D
PLAYER'S HANDBOOK®
DUNGEONS & DRAGONS®
Everything a player needs to create heroic characters
for the world's greatest roleplaying game

PLAYER'S HANDBOOK®

Credits

D&D Lead Designers: Mike Mearls, Jeremy Crawford

***Player's Handbook* Lead:** Jeremy Crawford
Rules Development: Rodney Thompson, Peter Lee
Writing: James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell
Editing: Michele Carter, Chris Sims, Scott Fitzgerald Gray, Christopher Perkins
Producer: Greg Bilsland

Art Directors: Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso
Graphic Designers: Bree Heiss, Emi Tanji, Barry Craig
Cover Illustrator: Tyler Jacobson
Interior Illustrators: Steve Argyle, Tom Babbey, Daren Bader, Drew Baker, Mark Behm, Eric Belisle, Christopher Bradley, Noah Bradley, Sam Burley, Clint Cearley, Milivoj Ćeran, Sidharth Chaturvedi, Jedd Chevrier, jD, Allen Douglas, Jesper Ejsing, Craig Elliott, Wayne England, Scott M. Fischer, Randy Gallegos, Justin Gerard, Florian De Gesincourt, Lars Grant-West, Jon Hodgson, Ralph Horsley, Lake Hurwitz, Tyler Jacobson, Kekai Kotaki, Olly Lawson, Raphael Lübke, Titus Lunter, Slawomir Maniak, Brynn Metheney, Aaron Miller, Christopher Moeller, Mark Molnar, Scott Murphy, William O'Connor, Hector Ortiz, David Palumbo, Alessandra Pisano, Claudio Pozas, Rob Rey, Wayne Reynolds, Aaron J. Riley, Chris Seaman, Cynthia Sheppard, Craig J Spearing, John Stanko, Matt Stawicki, Alex Stone, Thom Tenery, Cory Trego-Erdner, Beth Trott, Autumn Rain Turkel, Jose Vega, Tyler Walpole, Julian Kok Joon Wen, Richard Whitters, Eva Widermann, Ben Wootten, Kieran Yanner

Additional Contributors: Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Richard Baker, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Nina Hess, Steve Townshend, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen

Project Management: Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay
Production Services: Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Anita Williams

Brand and Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Based on the original game created by
E. Gary Gygax and Dave Arneson, with Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, and Don Kaye
Drawing from further development by
J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, Roger E. Moore, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Keith Baker, Bill Slavicsek, Andy Collins, and Rob Heinsoo

Playtesting provided by
over 175,000 fans of D&D. Thank you!
Additional consultation provided by
Jeff Grubb, Kenneth Hite, Kevin Kulp, Robin Laws, S. John Ross, the RPGPundit, Vincent Venturella, and Zak S.

ON THE COVER

In this fiery scene illustrated by Tyler Jacobson, the fire giant King Snurre, suffering no fools to live, calls his hell hounds to join him in confronting unwelcome guests in his home.

Disclaimer: Wizards of the Coast is not responsible for the consequences of splitting up the party, sticking appendages in the mouth of a leering green devil face, accepting a dinner invitation from bugbears, storming the feast hall of a hill giant steading, angering a dragon of any variety, or saying yes when the DM asks, "Are you really sure?"

620A9217000001 EN
ISBN: 978-0-7869-6560-1
First Printing: August 2014

9 8 7 6 5 4 3 2 1

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, *Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide,* all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Printed in the USA. ©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.
Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

Предисловие 4

Введение 5
Миры приключений ... 5
Для чего нужна эта книга? ... 6
Как играть ... 6
Приключения ... 7

Часть 1 9

Глава 1: Создание персонажа ... 11
После 1 уровня ... 15

Глава 2: Расы ... 17
Выбор расы ... 17
Дворфы ... 18
Эльфы ... 21
Халфлинги ... 26
Люди ... 29
Драконорожденные ... 32
Гномы ... 35
Полуэльфы ... 38
Полуорки ... 40
Тифлинги ... 42

Глава 3: Классы ... 45
Варвар ... 46
Бард ... 51
Клирик ... 56
Друид ... 64
Воин ... 70
Монах ... 76
Паладин ... 82
Следопыт ... 89
Плут ... 94
Колдун ... 99
Чернокнижник ... 105
Волшебник ... 112

Глава 4: Личность и происхождение ... 121
Данные персонажа ... 121
Воодушевление ... 125
Происхождение ... 125

Глава 5: Экипировка ... 143
Стартовая экипировка ... 143
Богатство ... 143
Доспехи и щиты ... 144
Оружие ... 146
Снаряжение ... 148
Инструменты ... 154
Средства передвижения ... 155
Товары ... 157
Расходы ... 157
Безделушки ... 159

Глава 6: Персонализация персонажей ... 163
Мультиклассы ... 163
Навыки ... 165

Часть 2 171

Глава 7: Использование параметров ... 173
Параметры и модификаторы ... 173
Преимущества и помехи ... 173
Бонус мастерства ... 173
Проверки параметров ... 174
Использование параметров ... 175
Спасброски ... 179

Глава 8: Приключения ... 181
Время ... 181
Передвижение ... 181
Окружение ... 183
Социальные взаимодействия ... 185
Отдых ... 186
Между приключениями ... 186

Глава 9: Бой ... 189
Порядок действий ... 189
Передвижение ... 190
Действия в бою ... 192
Атака ... 193
Укрытия ... 196
Урон и лечение ... 196
Бой верхом ... 198
Подводный бой ... 198

Часть 3 199

Глава 10: Произнесение заклинаний ... 201
Что такое заклинание? ... 201
Произнесение заклинаний ... 202

Глава 11: Заклинания ... 207
Списки заклинаний ... 207
Описания заклинаний ... 212

Приложение А: Состояния 294

Приложение Б: Боги мультивселенной 297

Приложение В: Планы существования 304
Материальный план ... 304
За пределами Материального ... 305

Приложение Г: Дополнительные архетипы 308

Приложение Д: Книги для вдохновения 316

Алфавитный указатель 317

Лист персонажа 321

Предисловие

Однажды, давным-давно, в мире под названием Средний запад - а если точнее, то в штатах Миннесота и Висконсин - группа друзей собралась вместе, чтобы навсегда изменить историю игр.

Хотя это и не было их намерением. Они устали просто читать истории о волшебных мирах, монстрах и приключениях. Они хотели путешествовать по этим мирам, а не просто наблюдать за ними. Именно поэтому они придумали игру Dungeons & Dragons, тем самым положив начало революции в игровой индустрии, которая продолжается по сей день.

Во-первых, они поняли, что игры - это идеальный способ исследовать миры, которые иначе бы попросту не существовали. Практически любая современная игра, будь то компьютерная или настольная, чем-либо обязана D&D.

Во-вторых, D&D породила новый жанр в мире игр. Это ролевые игры. И она все еще остаётся лучшей в этом жанре.

Чтобы играть в D&D и играть хорошо, вам вовсе не требуется читать правила целиком и запоминать каждую деталь игры, или достигнуть совершенства в бросании кубика. Ведь великолепие этой игры заключается совсем в другом.

Вам потребуется лишь две вещи. Прежде всего это друзья, с которыми вы будете играть. Играть с друзьями всегда веселее, но D&D - это нечто большее, чем просто развлечение.

Игра в D&D - это бесконечный полет коллективной фантазии. Вы вместе создаете эпические истории, полные напряжения и драмы. Придумываете шутки, над которыми будете смеяться спустя годы. Порой кубик будет жесток к вам, но сдаваться не стоит. Ваша совместная фантазия, даст положит начало историям, как юмористически абсурдным, так и легендарным сагам.

Если у вас нет друзей, заинтересованных в игре, то не стоит отчаиваться. Особенность D&D в том, что, оказавшись с кем-нибудь за одним игровым столом, вы очень быстро станете друзьями. В этом вся прелесть игры. Поэтому ваши будущие друзья находятся совсем неподалеку, в ближайшем игровом магазине, онлайн форуме, или игровом фестивале.

Во-вторых, вам потребуется живое воображение, или, что более важно, готовность использовать то воображение, которое у вас есть. Вам вовсе не требуется быть гениальным рассказчиком или артистом. Достаточно просто желания творить и смелости поделиться этим со своими друзьями.

К счастью, D&D способна не только укрепить вашу дружбу, но и придать вам смелости, необходимой для того, чтобы творить и делиться своими творениями. D&D - это игра, которая учит вас искать умные решения и использовать любые внезапные идеи для разрешения возникших ситуаций, а не просто принимать всё как оно есть.

Первые персонажи и приключения, которые вы придумаете, возможно будут набором клише. Но так было и будет со всеми, даже с величайшими Мастерами Подземелий.

Примите реальность и двигайтесь дальше. Каждый следующий персонаж или приключение будут лучше прежнего. Следуйте этому пути и скоро вы сможете создать что угодно. От истории своего персонажа, вплоть до эпической фэнтезийной вселенной.

Развив у себя эти способности, вы сохраните их навечно. Многие писатели, художники и прочие творцы начинали с простых заметок в D&D и горсти игральных костей.

Кроме всего прочего, опыт D&D уникален для каждого. Друзья, с которыми вы познакомитесь за столом, будут уникальны. Это касается и приключений, в которых вы будете участвовать, и воспоминаний, которые у вас останутся. D&D это ваш личный уголок вселенной, где вы можете делать всё, что вам вздумается.

А теперь ступайте. Прочитайте правила игры и историю мира, но всегда помните, что именно вам предстоит вдохнуть в них жизнь.

Майк Мирлс
Май 2014

Введение

Ролевая игра Dungeons & Dragons посвящена историям, которые происходят во вселенной меча и магии. Она полностью основана на воображении, словно детские игры, в которые мы все когда-то играли, воображая себя кем-либо. Давайте взглянем на описание замка в грозовую ночь и попробуем представить, как приключенцы могут отреагировать, оказавшись в подобной ситуации.

Мастер Подземелий (МП): Пройдя меж скалистых пиков, дорога внезапно свернула на восток, и вы увидели пред собой Замок Рэйвенлофт.

Полуразрушенные башенки перед каменной крепостью молча смотрят на вас. Судя по всему, это заброшенные сторожевые помещения. За ними простирается широкий ров, исчезающий в густом тумане. Через ров перекинут разводной мост, ведущий к воротам замка. Поеденные ржавчиной цепи моста скрипят на ветру, прогибаясь под весом. На самом верху стены замка вы видите каменные статуи горгулий, которые смотрят на вас и зловеще ухмыляются. Полусгнившая деревянная решетка ворот, зеленая от покрывшего его мха, опущена. За ней вы видите главные врата Замка Рэйвенлофт, открытые настежь. Исходящий из них теплый свет освещает внутренний двор.

Филипп (играет за Гарета): Я хочу взглянуть на горгулий. По-моему, это не просто статуи.

Эми (играет за Риву): Разводной мост выглядит непрочным. Я хочу проверить его. Сможем ли мы перейти по нему, или он обрушится под нашим весом?

В отличие от детских игр, D&D делает истории более продуманными, позволяя определять последствия действий игроков. Игроки бросают кубики, чтобы определить, смогли ли они попасть атакой, забраться по скале, уклониться от магической молнии или выполнить какое- либо другое сложное задание. Всё возможно, но кубик делает одни исходы более вероятными, чем другие.

Мастер Подземелий (МП) Итак, Филипп, ты осматриваешь горгулий?

Филипп: Да. Могу ли я как-то определить, что это не просто декорации?

МП: Сделай проверку по Интеллекту.

Филипп: Могу ли я использовать навык Анализ?

МП: Конечно!

Филипп (бросает d20): Ух. Семь.

МП: Для тебя это всего лишь декорации. Эми, а Рива обследует разводной мост?

В D&D каждый игрок создает своего персонажа и объединяется с другими персонажами, которыми играют его друзья. Путешествуя вместе, они могут исследовать темное подземелье, разрушенный город, замок, полный призраков, заброшенный храм в джунглях или пещеру, заполненную лавой. Приключенцы могут разгадывать загадки, общаться с другими персонажами, сражаться с фантастическими монстрами и находить потрясающие магические артефакты и другие сокровища.

Один игрок, однако, берет на себя роль Мастера Подземелий (МП), роль ведущего и судьи в игре. МП создает приключения для других игроков, придумывает им испытания и выбирает возможные пути для исследования. МП может описать вход в Замок Рэйвенлофт, и игроки решат, что им делать. Осмелятся ли они пройти по непрочному разводному мосту? Привяжут ли себя веревкой, чтобы обезопасить себя на случай, если мост все же обрушится? Или же используют заклинание, чтобы перенести себя через ров, окружающий крепость.

Затем МП определяет последствия выбранного приключенцами пути и описывает происходящее далее. МП может импровизировать, реагируя на действия игроков. Поэтому D&D обладает исключительной гибкостью, делая каждое приключение интересным и неожиданным.

В этой игре нет настоящего конца. Когда одна история или приключение заканчивается, может начаться другое, создавая непрерывную историю, так называемую **кампанию**. Многие игроки ведут свои кампании месяцами или годами, встречаясь с друзьями каждую неделю, чтобы продолжить историю там, где они остановились в прошлый раз. Приключенцы становятся сильнее по мере продвижения. Каждый побеждённый монстр, каждое завершенное приключение, каждое добытое сокровище открывают перед игроками новые возможности. Это увеличение силы отражается в уровне персонажа.

В этой игре нельзя победить или проиграть. По-крайней мере в том смысле, в котором обычно это понимается. МП и игроки вместе создают восхитительную историю о смелых приключенцах, которые противостоят смертельным опасностям. Порой персонажа может настигнуть печальный конец, его растерзают страшные монстры или повергнет подлый злодей. Но даже несмотря на это, другие приключенцы могут отыскать могущественное заклинание, чтобы воскресить павшего товарища, или игрок может создать нового персонажа, чтобы продолжить приключение. Даже если группа не сможет выполнить свое задание, если они отлично провели время и создали запоминающуюся историю, то они уже победили.

Миры приключений

Многие миры D&D полны магии, монстров, смелых воинов и запоминающихся приключений. Они были основаны на средневековом фэнтези с последующим добавлением существ, мест и магии, делающих эти миры уникальными.

Миры D&D существуют в бесконечном космосе, называемом **мультивселенной**, таинственным образом соединенном с другими планами, такими как Стихийный План Огня или Бесконечная Бездна.

Внутри этой мультивселенной существует бесконечное множество миров. Многие из них были опубликованы как официальные сеттинги для D&D. Легенды таких миров как Забытые Королевства, Сага о Копье, Серый Ястреб, Темное Солнце, Мистара и Эберрон переплетены между собой в мультивселенной. А вместе с ними сотни и тысячи других миров, созданных поколениями игроков в D&D для своих собственных игр. И среди всего этого изобилия возможностей мультивселенной вы можете создать свой собственный мир.

Все эти миры обладают схожими чертами, но каждый мир отличается своей собственной историей и культурой, особенными монстрами и расами, фантастической географией, древними подземельями и коварными злодеями. Некоторые расы обладают необычными свойствами в разных мирах. Например, халфлинги в сеттинге Тёмного Солнца - каннибалы, живущие в джунглях, а эльфы - пустынные отшельники. Другие миры обладают расами, неизвестными в других сеттингах. Например, Кованые из мира Эберрон, солдаты, созданные и наделенные жизнью, для сражения в Последней Войне. В некоторых мирах преобладает одна сюжетная история. Так, например, Война Копья играет ключевую роль в Саге о Копье. Но все они - миры D&D, для игры, в которых вы можете использовать правила этой книги.

Ваш МП может начать кампанию в одном из этих миров или же создать свой собственный. Поскольку миры отличаются друг от друга, вы должны обсудить вместе с МП местные правила, которые повлияют на вашу игру. Наконец, Мастер Подземелий является главным авторитетом кампании, и его слово решает всё, даже если вы используете уже готовый и опубликованный сеттинг.

Для чего нужна эта книга?

Руководство Игрока делится на три части.

Часть 1 посвящена созданию персонажа, описывает правила и советы, необходимые для создания персонажа, которым вы будете играть. Эта часть включает в себя информацию о всевозможных расах, классах, предысториях, экипировке и других особенностях персонажей. Многие из правил 1 части ссылаются на материал из 2 и 3 частей. Поэтому если вы, что-либо не поняли, воспользуйтесь алфавитным указателем.

Часть 2 описывает то, как нужно играть, более подробно, нежели это описано во введении. Это касается бросков кубиков, которые определяют успех или неудачу в различных делах, а также описывает три главных категории деятельности в игре: исследования, взаимодействия и сражения.

Часть 3 полностью посвящена магии. Она затрагивает природу магии в мирах D&D, правила использования заклинаний и огромное их разнообразие, доступное заклинателям (и монстрам) в игре.

Как играть

Игра в D&D происходит согласно следующему стандартному сценарию.

1. МП описывает окружающую обстановку.

МП рассказывает игрокам, где находятся их персонажи, и что их окружает, давая им базовое описание обстановки (как много дверей ведет из комнаты, что находится на столе, кто находится в таверне и так далее).

2. Игроки рассказывают о своих действиях. Иногда один игрок говорит за всю группу, заявляя, например: "Мы идем через восточную дверь." В других случаях, разные персонажи совершают различные действия: один может искать сундук с сокровищами, а другой изучать тайный символ, выгравированный на стене, в то время как третий стоит на страже. Игрокам не обязательно делать это в строгом порядке, но МП выслушивает всех и решает, к чему приведут их действия.

Иногда, задача решается очень просто. Если персонаж хочет пересечь комнату и открыть дверь, МП может просто сказать, что дверь открывается, и описать, что находится за ней. Но дверь также может оказаться закрытой, на полу по пути к ней, может скрываться смертоносная ловушка, или любое другое событие может затруднить выполнение задачи. В этих случаях МП решает, что происходит, часто полагаясь на бросок кубика, чтобы определить исход того или иного действия.

3. МП рассказывает результаты, выполненных игроками действий. Описание результатов часто приводит к необходимости принять очередное решение, что снова возвращает нас к пункту 1.

Этот сценарий происходит всегда, будь то осторожное исследование руин, разговор с коварным принцем или смертельная битва против могучего дракона. В некоторых ситуациях, особенно в сражениях, действия более систематичны и игроки (а также МП) выполняют их по очереди. Но чаще всего игра происходит более плавно и гибко, подстраиваясь под события, происходящие в ходе приключения.

Чаще всего действие происходит в воображении игроков и МП, полагаясь на словесные описания МП. Однако некоторые любят использовать музыку, картинки, или звуковые эффекты, для того, чтобы задать настроение.
Многие игроки и МП любят изменять голос для различных персонажей, монстров и существ. Иногда МП может нарисовать карту и использовать фишки или миниатюрные фигурки, чтобы указать местонахождение каждого персонажа или существа, участвующего в конкретном эпизоде, чтобы помочь игрокам лучше понять ситуацию.

Игровые кубики

Игра использует многогранный кубик с различными числами на гранях. Вы можете найти подобные кубики в разных игровых и книжных магазинах.

В данных правилах, различные кубики называются путем добавления буквы d к числу граней: d4, d6, d8, d10, d12 и d20. Например, d6 это шестигранный кубик (обычный кубик, используемый в большинстве игр).

Процентный кубик или d100 устроен немного по-другому. Вы генерируете число между 1 и 100 бросая два десятигранных кубика с числами от 0 до 9. Один кубик (определенный до броска) определяет десятки, а другой единицы. Например, если вы бросите 7 и 1, то получите число 71. Два нуля означают 100. Некоторые десятигранные кубики пронумерованы десятками (00, 10, 20 и т.д.), чтобы было легче отличать десятки от единиц. В этом случае бросок 70 и 1 будет означать 71, а 00 и 0 - 100.

Когда вам нужно бросить кубик, правила говорят, сколько кубиков конкретного типа вам потребуется бросить, а также модификаторы, которые нужно будет добавить. Например,

3d8+5 означает, что вам требуется бросить 3 восьмигранных кубика, сложить результаты и добавить 5 к этой сумме. Эта же буква d встречается в таких выражениях как "1d3" и "1d2". Чтобы симулировать бросок 1d3, бросьте d6 и поделите результат пополам (округлив вверх). Чтобы симулировать бросок 1d2, бросьте любой кубик, присвоив 1 или 2 к четным или нечетным значениям кубика. (Или же, как вариант, если результат броска больше половины числа граней кубика, то это 2, а если меньше, то 1.

Кубик d20

Нанесет ли удар мечом урон дракону, или же меч попросту отскочит от его прочной чешуи? Поверит ли огр вопиющей лжи? Сможет ли персонаж переплыть бушующую реку? Сможет ли он уклониться от огненного шара или получит от него полный урон? В случаях, когда исход того или иного действия неясен, игра полагается на броски двадцатигранного кубика d20, чтобы определить успех или провал действия.

Каждый персонаж и монстр в игре имеют способности, определяемые шестью **параметрами**. Эти параметры Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма, и они обычно варьируются между 3 и 18 у большинства персонажей. (Монстры могут иметь как низкие параметры, вплоть до 1, так и высокие до 30.) Эти параметры и **модификаторы**, относящиеся к ним, являются основой для практически любого броска d20, который делает персонаж или монстр.

Проверки навыков, броски атаки, а также спасброски, это три основных типа бросков d20, составляющих основу игры. Все три производятся по следующему алгоритму.

1. Киньте кубик и добавьте модификатор. Киньте d20 и добавьте к результату соответствующий модификатор. Обычно этот модификатор относится к одному из шести параметров и иногда включает в себя бонус мастерства, отражающий конкретное умение персонажа. (Смотри Главу 1 для детального описания параметров и модификаторов.)

2. Добавьте ситуационные бонусы и штрафы. Классовая способность, заклинание, определенные условия или какой-либо другой эффект могут дать бонус или штраф.

3. Сравните результат с необходимым числом. Если результат равен или превышает необходимое число, то проверка навыка, бросок атаки или спасбросок успешны. В противном случае - это неудача. Обычно МП определяет необходимые числа, и сообщает игрокам, успешен ли был их бросок или закончился неудачей.

Необходимое число для проверки навыка или спасброска называется **Классом Сложности** (КС). Необходимое число для броска атаки называется **Классом Брони** (КБ).

Это простое правило отвечает за выполнение большинства действий в D&D. Глава 7 более детально описывает правила, касающиеся использования d20 в игре.

Преимущества и помехи

Иногда проверка навыка, бросок атаки или спасбросок совершаются в особенных ситуациях, дающих преимущество или наоборот мешающих. Преимущества оказывают положительное влияние на бросок d20, а помехи - отрицательное. Когда вы находитесь в подобных условиях, бросьте два d20 вместо одного. В случае преимущества выберите больший из выпавших результатов, в случае помехи - меньший. Например, получив помеху вы выбросили 17 и 5, в этом случае 5 - ваш результат. В случае преимущества вашим результатом было бы 17.

Более подробно о преимуществах и помехах вы можете прочитать в Главе 7.

Специальные правила важнее

Эта книга, в особенности 2 и 3 части, содержит правила, определяющие игру. Они включают в себя многие расовые черты, классовые особенности, заклинания, магические предметы, способности монстров и другие игровые элементы, которые в некоторых моментах расходятся с основными правилами, создавая исключения. Поэтому запомните: если специальное правило противоречит основным правилам, то специальное всегда важнее.

Исключений из правил обычно очень мало. Например, многие персонажи не умеют пользоваться длинными луками, однако лесной эльф обладает данной способностью, поскольку это его расовая черта. Эта черта создает небольшое исключение из общих правил игры. Другие примеры более очевидны. Например, персонаж не может проходить сквозь стены, однако некоторые заклинания делают это возможны. Большинство исключений из правил связаны именно с магией.

Округление в меньшую сторону

Еще одно правило, которое необходимо знать в начале игры. Если вам нужно поделить какое-либо число в игре, и в результате получилось дробное число, оно всегда округляется в меньшую сторону.

Приключения

В игре D&D группа персонажей участвует в приключениях, которые придумал для них Мастер Подземелий. Каждый персонаж обладает определенными способностями, отраженными в виде параметров, навыков, классовых особенностей, расовых черт, экипировки и магических артефактов. Каждый персонаж уникален и имеет как свои сильные стороны, так и слабости, поэтому в хорошей группе, персонажи дополняют друг друга и компенсируют

слабости своих компаньонов. Чтобы добиться успеха, персонажи должны действовать сообща.

Приключение — это сердце игры, история со своим началом, серединой и концом. Мастер Подземелий может придумать его сам или взять готовое, изменив его в соответствии со своими нуждами и желаниями. В любом случае, приключение представляет собой фантастическую историю, будь то подземелье, разрушенный замок, путешествие по дикой местности или по оживленному городу. В нем участвует множество персонажей, как созданных другими игроками, сидящими с вами за одни столом, так и несобственных (NPC). Эти персонажи могут быть покровителями, союзниками, врагами, наемниками или просто массовкой. Часто, один из NPC является злодеем, чьи действия в большей части определяют события, происходящие в ходе приключения.

Путешествуя, персонажи сталкиваются с множеством существ, объектов и ситуаций, и взаимодействуют с ними тем или иным способом. Порой персонажи и другие существа стараются убить или захватить друг друга в бою. В других случаях, персонажи предпочтут разговор с существом (или даже с волшебным артефактом), чтобы добиться определенной цели. А иногда им придется потратить время, чтобы разгадать головоломку, преодолеть препятствие, найти спрятанный предмет или распутать сложную ситуацию. По мере того, как приключенцы исследуют мир, они принимают решения, каким путем им следует отправиться, и что делать дальше.

Приключения различаются длиной и сложностью. Короткое приключение может представлять собой лишь несколько испытаний, и закончится за одну игровую сессию. Длинное приключение может включать в себя сотни боев, взаимодействий и других испытаний, что потребует десятков встреч и растянется на недели и месяцы. Обычно приключение заканчивается тем, что персонажи возвращаются назад к цивилизации, чтобы отдохнуть и насладиться плодами своих трудов.

Но это не конец истории. Вы можете представить себе приключение как один эпизод сериала, состоящий из нескольких захватывающих сцен. В то время как кампания - это целый сериал, цепочка приключений, связанных вместе одной группой приключенцев, следующих по сюжету от начала и до конца.

Три столпа приключений

Персонажи могут делать всё, что придет в голову игрокам, но в целом их деятельность можно поделить на три категории: исследования, социальные отношения и сражения.

Исследования включают в себя как путешествия приключенцев по миру, так и их взаимодействия с объектами и ситуациями, требующими их внимания. Исследования — это акт взаимодействия между игроками и МП, когда игроки говорят, что делают их персонажи, а МП сообщает им последствия их действий. Например, в крупном масштабе, персонажи могут потратить сутки на путешествие по холмистой местности или в течении часа продвигаться в пещерах под землей. В более мелком масштабе это может означать персонажа, который дернул за рычаг, в одной из комнат подземелья, чтобы узнать, что произойдет.

Социальные отношения представляют собой общение персонажей с кем-либо (или чем-либо). Вы можете требовать, чтобы захваченный разведчик, рассказал о секретном входе в логово гоблинов, получить информацию от спасенного пленника, молить о помиловании вождя орков или убедить говорящее зеркало, показать вам какое-то удаленное место.

Правила в главах 7 и 8 касаются исследований и социальных отношений, это касается и многих классовых особенностей в главе 3 и персональных черт в главе 4.

Бой. Содержание 9 главы, касается персонажей и других существ, размахивающих оружием, произносящих заклинания и маневрирующих на поле боя, стараясь изо всех сил одержать победу. Это может означать как убийство всех врагов, так и захват заложников или попытка обратить врага в бегство. Сражения - это самый структурированный элемент D&D, в котором все существа ходят по очереди, чтобы у каждого была возможность действовать. Даже в условиях напряженного боя у приключенцев остается масса возможностей, для того чтобы провернуть какой-либо неожиданный трюк. Например, съехать по ступенькам, стоя на щите, взаимодействовать с окружением (дернуть за таинственный рычаг) или с другими существами, включая союзников, врагов и нейтральных персонажей.

Чудеса магии

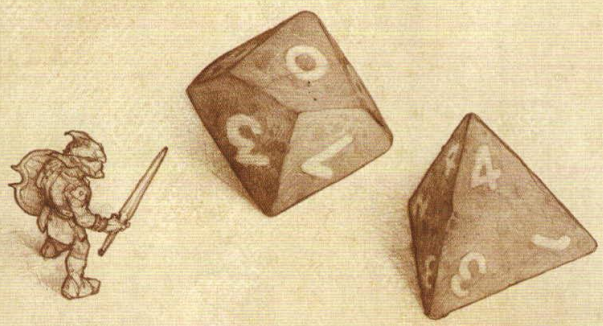
Мало какое приключение в D&D проходит без волшебства. Как полезная, так и вредная, магия очень часто встречается в жизни приключенца. Именно ей посвящены Главы 10 и 11.

В мирах D&D, волшебники являются редкостью. Их выдающийся талант выделяет их из массы обычных людей. Простому люду часто доводится видеть магию, но обычно она не представляет ничего особенного - призванный монстр или волшебник, прогуливающийся по улицам в сопровождении голема-телохранителя.

Для приключенцев же магия - это ключ к собственному выживанию. Без исцеляющей магии клириков и паладинов приключенцы быстро погибли бы от ранений. Без вдохновляющей магической поддержки бардов и клириков воины пали бы под ударами могучих врагов. Без чистой магической мощи и универсальности волшебников и друидов каждая опасность была бы в десять раз больше.

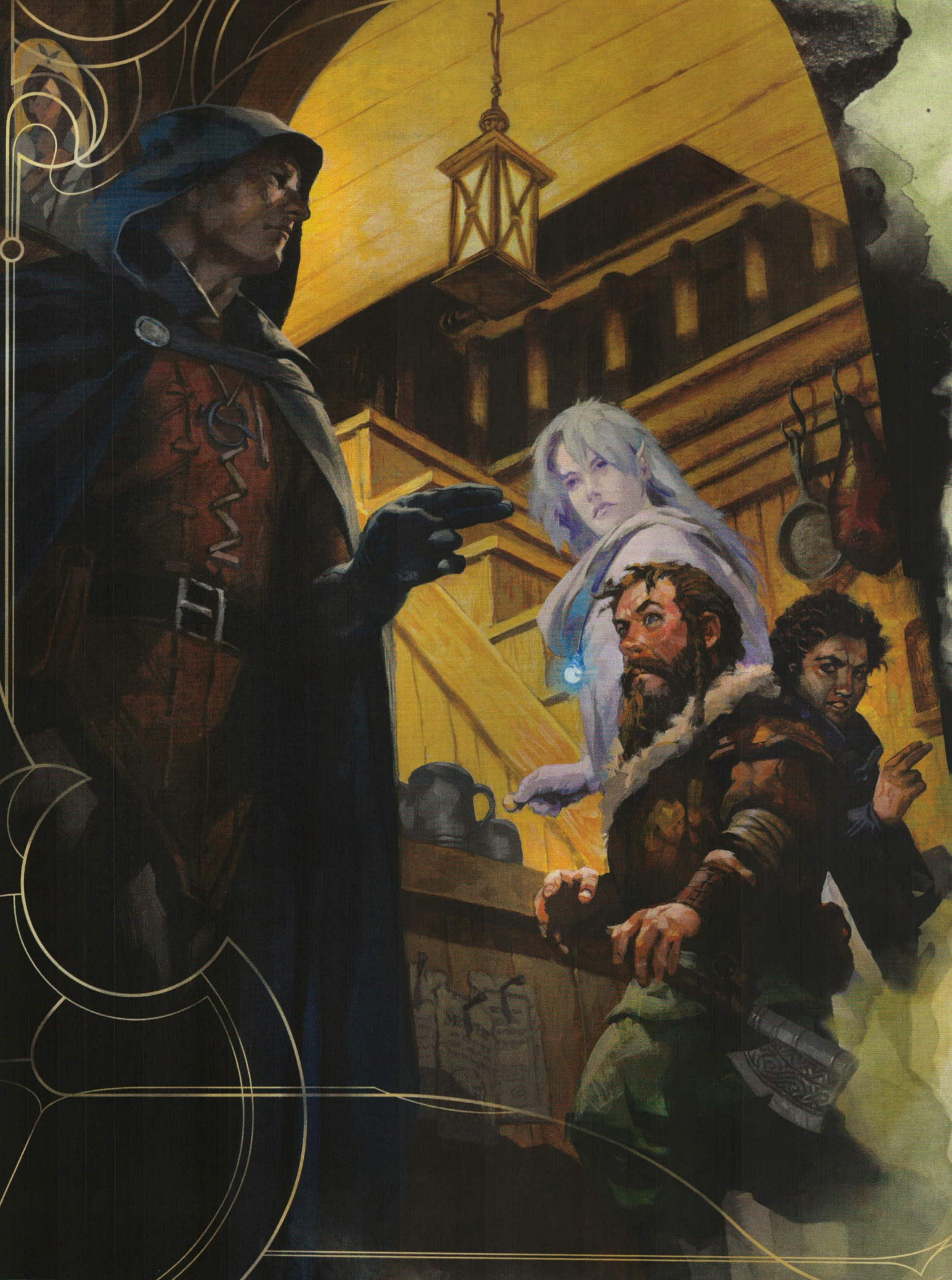
Магия также является излюбленным инструментом злодеев. Многие приключенцы противостоят махинациям волшебников, которые используют магию во имя какой-либо злой цели.

Лидер культа, который пытается пробудить бога, спящего на дне моря, ведьма, которая похищает детей, чтобы высасывать их молодость, злой волшебник, создающий армию големов, дракон, начинающий мистический ритуал, для призыва бога разрушения - это всего лишь немногие из тех магических опасностей, с которыми могут встретиться приключенцы. Но имея в своем арсенале магию в форме заклинаний и магических артефактов, приключенцы одержат победу!



ЧАСТЬ 1

Создание персонажа



Глава 1: Создание персонажа

Вашим первым шагом в мире D&D будет создание своего собственного персонажа. Ваш персонаж — это сочетание игровых параметров, ролевых особенностей и вашего воображения. Вы выбираете расу (например, человека или халфлинга) и класс (например, воин или волшебник). Затем придумываете личность, внешность и предысторию вашего персонажа. Как только персонаж будет готов, он станет вашим представителем в игре, вашим аватаром в мире D&D.

Но прежде чем вы перейдете к шагу 1 ниже, задумайтесь о том, каким персонажем вы хотите играть. Это может быть отважный воин, коварный плут, ревностный клирик или напыщенный волшебник. Или быть может вам больше понравится нетрадиционный персонаж, например, могучий плут, который предпочитает ближний бой, или снайпер, который расправляется с противниками издалека. Вам нравятся фэнтези с участием дворфов и эльфов? Попробуйте создать персонажа одной из этих рас. Вам хочется, чтобы ваш персонаж был самым могучим, среди игроков? Попробуйте сыграть за варвара или паладина. Если же вы не знаете с чего начать, то взгляните на иллюстрации в этой книге, и быть может, вы найдете то, что окажется вам по душе.

Как только вы придумали персонажа, следуйте дальнейшим шагам, чтобы создать персонажа, которого вы хотите. Ваш персонаж будет меняться с каждым решением, которое вы принимаете. Важно, чтобы вы сели за игровой стол с тем персонажем, за которого вы хотите играть.

В этой главе мы будем использовать термин **лист персонажа**. Это то, на чем вы будете записывать всё, что касается вашего персонажа, будь то стандартный лист персонажа (находится в конце этой книги), записи на каком-либо цифровом устройстве или просто лист бумаги. Официальный лист персонажа D&D - это отличный вариант для начинающего игрока, который поможет вам узнать всю необходимую информацию и то, как ее использовать в игре.

Создание Бренора

Каждый этап создания персонажа включает в себя пример этого этапа, в котором игрок по имени Боб создает своего дворфа по имени Бренор.

1. Выберите расу

Каждый персонаж в игре принадлежит к определенной расе, одному из многочисленных разумных видов, живущих мире D&D. Наиболее распространенные расы это дворфы, эльфы, халфлинги и люди. Некоторые расы делятся на несколько видов, таких как горные дворфы или лесные эльфы. Глава 2 содержит более подробную информацию об этих и других менее распространенных расах: драконорожденных, гномах, полуэльфах, полуорках и тифлингах.

Выбранная вами раса оказывает огромное влияние на личность вашего персонажа, определяя его внешность и врожденные таланты, приобретенные благодаря культуре и происхождению. Каждая раса обладает своими расовыми чертами, такими как обостренные чувства, владение определенными оружиями, инструментами или навыками, а также низкоуровневыми заклинаниями. Эти расовые черты иногда сочетаются со способностями определенных классов (смотри этап 2). Например, расовая черта легконогих халфлингов делает их превосходными разбойниками, а высшие эльфы склонны быть могучими волшебниками. Порой игра несочетающимися расами и классами тоже может быть интересной. Например, полуорк паладин или горный дворф волшебник запомнятся вам надолго.

Выбранная вами раса также увеличивает один или несколько параметров, которые вы определите в третьем этапе. Запомните эти бонусы и не забудьте добавить позже.

Запишите черты, которыми обладает ваша раса в лист персонажа. Не забудьте записать языки, которыми владеет ваша раса, а также базовую скорость.

Создание Бренора, Этап 1

Боб создает своего персонажа. Он решил, что грубый горный дворф подходит ему. Он записывает расовые черты дворфов в лист персонажа, включая его базовую скорость 25 футов и языки: Общий и Дворфийский.

2. Выберите класс

Каждый приключенец принадлежит к определенному классу. Класс в общих чертах определяет род занятий персонажа, какими особыми талантами он обладает и какие тактики он склонен использовать при исследовании подземелий, сражении с монстрами или напряженных переговорах. Классы подробно описаны в главе 3.

Ваш персонаж получает ряд преимуществ, зависящих от выбранного класса. Многие из этих преимуществ являются **особенностями класса**, отличающими один класс от других. Класс также обладает рядом **умений**, таких как владение оружием и броней, навыками, спасбросками, а иногда различными инструментами. Ваши умения определяют то, что ваш персонаж способен делать особенно хорошо, начиная от владения определенным оружием и заканчивая умением убедительно лгать.

Запишите на вашем листе персонажа все способности, которыми обладает ваш персонаж на 1 уровне.

Уровень

Обычно персонаж начинает с первого уровня, который повышается по мере того, как он получает **очки опыта** (XP). Персонаж первого уровня не имеет никакого опыта в исследовании мира, несмотря на то, что он мог быть солдатом или пиратом, и участвовал в опасных делах.

Первый уровень означает начало вашим персонажем приключенческой жизни. Если вы уже знакомы с игрой или присоединяетесь к уже идущей кампании, МП может позволить начать вам с более высокого левела, предполагая, что ваш персонаж уже поучаствовал в ряде опасных приключений.

> **Быстрое создание персонажа**
> Каждое описание класса в главе 3 включает раздел, предлагающий быстрое создание персонажа данного класса, включая рекомендации по распределению параметров, происхождение и стартовые заклинания.

Запишите ваш уровень на лист персонажа. Если вы начинаете с более высокого уровня, то запишите дополнительные умения и черты, которые дает ваш класс после первого уровня. Запишите также очки опыта. Персонаж первого уровня имеет 0 XP. Персонаж более высокого уровня обычно начинает с минимальным уровнем очков опыта, необходимых для получения данного уровня (смотри раздел "После 1 уровня" далее в этой главе.

Очки здоровья и Кубик очков здоровья

Очки здоровья определяют насколько живуч ваш персонаж в бою и в других опасных ситуациях. Ваши очки здоровья определяются Кубиком Здоровья (КЗ).

Краткий перечень параметров

Сила
Измеряет: врожденная атлетичность, физическая сила
Важен для: варвар, воин, паладин
Расовые бонусы:
Горный дворф(+2) Полуорк (+2)
Драконорожденный (+2) Человек (+1)

Ловкость
Измеряет: проворство, рефлексы, баланс
Важен для: монах, следопыт, плут
Расовые бонусы:
Эльф (+2) Лесной гном(+1)
Халфлинг (+2) Человек (+1)

Телосложение
Измеряет: здоровье, выносливость, жизненную силу
Важен для: всех
Расовые бонусы:
Дворф (+2) Полуорк (+1)
Коренастый халфлинг (+1) Человек (+1)
Каменный гном (+1)

Интеллект
Измеряет: острота ума, память, анализ информации
Важен для: волшебник
Расовые бонусы:
Высший эльф (+1) Тифлинг (+1)
Гном (+2) Человек (+1)

Мудрость
Измеряет: внимательность, интуиция, проницательность
Важен для: клирик, друид
Расовые бонусы:
Холмовой дворф (+1) Человек (+1)
Лесной эльф (+1)

Харизма
Измеряет: уверенность, красноречие, лидерство
Важен для: бард, колдун, чернокнижник
Расовые бонусы:
Полуэльф (+2) Драконорожденный (+1)
Дроу (+1) Человек (+1)
Халфлинг Легкоступ (+1) Тифлинг (+2)

На первом уровне, ваш персонаж имеет один Кубик Здоровья, который определяется выбранным вами классом. Ваши очки здоровья равны максимальному значению, которое можно выбросить на этом кубике (кроме того вы добавляете модификатор телосложения, который определите на третьем этапе). Это ваше **максимальное значение очков здоровья**.

Запишите очки здоровья вашего персонажа на листе персонажа. Запишите также Кубик Здоровья, который использует ваш персонаж и количество КЗ, которое у вас есть. После отдыха вы можете использовать КЗ, чтобы восстановить свои ОЗ (смотри отдых в главе 8).

Бонус мастерства

Таблица в описании вашего класса, указывает ваш бонус мастерства, который равен +2 для персонажа 1 уровня. Бонус мастерства добавляется ко многим параметрам, которые вы запишете в лист персонажа:

- Броски атаки оружием, которым вы владеете
- Броски атаки для заклинаний
- Проверки параметров при использовании навыков, которыми вы владеете
- Проверки параметров при использовании инструментов, которыми вы владеете
- Спасброски, которые у вас есть
- Классы сложности для спасбросков против заклинаний, которые вы произносите.

Ваш класс определяет ваше мастерство владения инструментами (Навыки описаны в главе 7, а инструменты в главе 5.) Происхождение вашего персонажа может дать вам дополнительные навыки или владения инструментами. Не забудьте записать их в лист персонажа вместе с бонусом мастерства.

Ваш бонус мастерства можно добавить лишь один раз независимо от того, кидаете ли вы один кубик или несколько. В некоторых ситуациях бонус мастерства может изменяться (например, увеличиться или уменьшиться вдвое). Если ситуация предполагает, что ваш бонус мастерства следует добавить или умножить больше одного раза, несмотря на это вы добавляете или умножаете его только один раз.

Создание Бренора, Этап 2

Боб представил себе Бренора, рвущегося в бой с секирой в руках. Один из рогов на его шлеме сломан. Он решает сделать Бренора воином и записывает все способности воина 1 уровня в свой лист персонажа.

Будучи воином 1 уровня, Бренор имеет один кубик здоровья - d10, поэтому его очки здоровья в начале игры равны 10+модификатор телосложения. Боб отмечает это, и запишет окончательную цифру после того, как определит свой параметр телосложения (смотри этап 3). Боб также записывает свой бонус мастерства, который равен +2 для персонажа первого уровня.

3. Определите параметры персонажа

Во многом деятельность вашего персонажа в игре зависит от шести его параметров: **Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость** и **Харизма**. Каждый параметр определяется числом, которое вы запишете в свой лист персонажа.

Шесть параметров и их использование в игре более подробно описаны в главе 7. Краткий перечень параметров

позволяет быстро взглянуть на то, какие качества зависят от каждого из параметров, какие расы имеют бонусы к тому или иному параметру, а также на важность параметров для определенных классов.

Вы генерируете шесть **параметров персонажа** случайным образом. Бросьте 4 6-гранных кубика и запишите сумму трех лучших результатов на листе бумаги. Повторите процесс еще 5 раз, и вы получите шесть чисел. Если вы хотите сэкономить время, или вам не нравится идея случайного определения параметров, вы можете использовать следующие числа вместо них: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Теперь распределите эти шесть чисел между шестью параметрами, чтобы определить Силу, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизму вашего персонажа. Затем добавьте соответствующие бонусы в зависимости от выбранной вами расы.

После распределения параметров, определите их **модификаторы**, используя таблицу Параметры и их модификаторы. Чтобы определить модификатор без помощи таблицы, отнимите 10 от величины параметра, и поделите результат пополам (округлив в меньшую сторону). Запишите модификаторы напротив каждого из параметров.

Создание Бренора, Этап 3

Боб решает использовать стандартный набор чисел (15, 14, 13, 12, 10, 8) для определения параметров Бренора. Поскольку он воин, самое большое число 15 он оставляет для Силы. 14 отправляется в Телосложение. Хотя Бренор и опрометчивый вояка, Боб хочет, чтоб его дворф был опытным, мудрым и хорошим лидером, поэтому он делает Мудрость и Харизму довольно высокими. После добавления расовых бонусов (которые увеличивают Телосложение и Силу на 2), параметры и модификаторы Бренора выглядят так: Сила 17 (+3), Ловкость 10 (+0), Телосложение 16 (+3), Интеллект 8 (-1), Мудрость 13 (+1), Харизма 12 (+1).

Боб записывает окончательное количество очков здоровья: 10+модификатор телосложения +3, то есть 13 очков здоровья.

Вариант: Изменение параметров персонажа

С позволения Мастера Подземелий, вы можете использовать данный вариант распределения параметров персонажа. Используя этот метод, вы можете создать персонажа, чьи параметры распределены по вашему усмотрению.

У вас есть 27 очков, которые вы можете потратить на параметры персонажа. Стоимость каждого очка указана в таблице Стоимость параметров. Например, чтобы поднять параметр до 14, вам потребуется 7 очков. Используя этот способ, вы не сможете поднять параметр выше 15 без учёта расовых бонусов. Вы также не сможете получить параметр ниже 8.

Этот метод определения параметров персонажа позволяет создать персонажа с тремя высокими параметрами и тремя низкими (15, 15, 15, 8, 8, 8), или персонажа с рядом средних, примерно равных параметров (13, 13, 13, 12, 12, 12), или любой другой.

Стоимость параметров

Величина	Стоимость	Величина	Стоимость
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

Параметры и их модификаторы

Величина	Модификатор	Величина	Модификатор
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

4. Опишите своего персонажа

Теперь, когда вы знаете базовые аспекты своего персонажа, пришло время сделать из него личность. Персонажу требуется имя. Потратьте несколько минут и придумайте, как он выглядит и как будет вести себя в общих чертах.

Используя информацию из главы 4, вы можете придумать внешность и личность вашего персонажа. Выберите **мировоззрение** (моральный ориентир, который определяет действия персонажа) и **идеалы**. Глава 4 также поможет также определить то, что персонаж ценит больше всего - его **узы**, а также **изъяны**, которые могут, однажды, погубить его.

Происхождение вашего персонажа описывает откуда он прибыл, его прежний род занятий и место в мире D&D. МП может также добавить дополнительные происхождения помимо тех, что описаны в главе 4, или придумать вместе с

Бренор

вами происхождение, которое более точно подходит вашему персонажу.

Происхождение дает персонажу дополнительную черту и владение двумя навыками, кроме того, оно может дать вам владение дополнительными языками или инструментами. Запишите эту информацию вместе с остальной информацией о личности вашего персонажа в лист персонажа.

Параметры вашего персонажа

Принимайте во внимание параметры вашего персонажа и его расу, когда вы придумываете его внешность и личность. Очень сильный персонаж с низким Интеллектом, будет думать и вести себя совсем по-другому, нежели очень умный персонаж с низкой Силой.

Например, высокая Сила обычно означает мускулистое или атлетичное тело, в то время как персонаж с низкой Силой может быть либо худощавым или пухлым.

Персонаж с высокой Ловкостью обычно гибкий и стройный, в то время как персонаж с низкой Ловкостью может быть долговязым и неуклюжим или же массивным.

Персонаж с высоким Телосложением обычно выглядит здоровым, с горящими глазами и переполняющей его энергией. Низкое же Телосложение свойственно хилым и болезненным персонажам.

Персонаж с высоким Интеллектом обычно любопытный и прилежный, в то время как персонаж с низким Интеллектом забывчив и просторечив.

Персонаж с высокой Мудростью склонен быть справедливым, сопереживающим и внимательным к происходящему вокруг. Персонаж с низкой Мудростью будет глуповатым и рассеянным.

Персонаж с высокой Харизмой выделяется своей уверенностью, смешанной с изяществом или внушительным внешним видом. Персонаж с низкой Харизмой будет скромным и невыразительным.

Создание Бренора, Этап 4

Боб заполняет основные данные Бренора: его имя, пол (мужской), рост и вес, мировоззрение (ортодоксально добрый). Высокие параметры Силы и Телосложения предполагают, что у него здоровое, атлетичное тело, а низкий Интеллект, делает его слегка забывчивым.

Боб решает, что Бренор произошел из благородного рода, но его клан был изгнан с родины, когда Бренор был еще совсем молодым. Он вырос, работая кузнецом в одной из далеких деревень Долины Ледяного Ветра. Но судьба приготовила для Бренора путь героя - ему предстоит вернуть свою родину - поэтому он выбирает происхождение народного героя для своего дворфа. Он записывает особенности и бонусы этого происхождения.

Боб довольно ясно представляет себе личность Бренора, поэтому он пропускает черты личности, описанные в происхождении. Вместо этого он отмечает, что Бренор заботливый и внимательный дворф, который любит и ценит своих друзей и союзников, но скрывает свое доброе сердце за грубым поведением. Он выбирает идеал честности из списка своего происхождения, отмечая, что для Бренора главное - это справедливость.

Из его истории, становится ясно, что важно для Бренора: он мечтает вернуть свою родину, Мифриловый Зал, который был захвачен Темным Драконом.

Его изъян заключается в его чувствительности, его слабость - это сироты и заблудшие души, и он склонен к милосердию даже тогда, когда это не требуется.

5 . Выбор экипировки

Ваш класс и происхождение **определяют стартовую экипировку** вашего персонажа, включая оружие, доспехи и другие предметы. Запишите свою экипировку в лист персонажа. Все предметы перечислены в главе 5.

Вместо использования экипировки, предписанной вашим классом и происхождением, вы можете купить свою стартовую экипировку. В начале игры вы получаете некоторое количество **золота** в зависимости от выбранного класса, как показано в главе 5. Подробные списки экипировки с ценами также указаны в этой главе. При желании вы также можете получить одну безделушку бесплатно (список расположен в конце главы 5).

Ваш параметр Силы определяет количество экипировки, которую вы способны унести. Постарайтесь, чтобы вес вашей экипировки (в фунтах) не превышал параметр Силы, умноженный на 15. В Главе 7 более подробно описаны ограничения по весу экипировки.

Класс Брони

Ваш **Класс Брони** (КБ) определяет то, как успешно ваш персонаж избегает ранений в бою. КБ зависит от щита и доспехов, которые вы носите, а также от Ловкости. Впрочем, не все персонажи носят щит и доспехи.

Без доспехов или щита ваш КБ равен 10+модификатор Ловкости. Если ваш персонаж носит броню или щит, или и то, и другое, вычислите свой КБ согласно правилам, указанным в главе 5. Затем запишите КБ в свой лист персонажа.

Ваш персонаж должен уметь пользоваться доспехами или щитами, чтобы носить и эффективно использовать их. Владение щитами и доспехами определяется выбранным вами классом. Штрафы за использование доспехов и щитов без владения ими описаны в главе 5.

Некоторые заклинания и классовые способности позволяют вам иначе вычислять свой КБ. Если у вас есть несколько подобных способностей, вы вольны использовать любую из них.

Оружие

Для каждого оружия, которое вы используете, вычислите модификатор, который вы будете добавлять к броскам атаки и урона этим оружием.

Делая атаку оружием, бросьте d20 и добавьте бонус мастерства (если владеете этим оружием), а также соответствующий модификатор.

- Для атак **оружием ближнего боя** используйте свой модификатор Силы для бросков атаки и урона. Если оружие фехтовальное, то вы можете использовать модификатор Ловкости.
- Для атак **оружием дальнего боя** используйте свой модификатор Ловкости для бросков атаки и урона. Если оружие является метательным, например, топорик, то вы можете использовать модификатор Силы.

Создание Бренора, Этап 5

Боб записывает стартовую экипировку, предписанную его классу и происхождению народного героя. Его стартовая экипировка состоит из кольчуги и щита, которые вместе дают Бренору 18 КБ.

Что касается оружия, Боб выбирает боевой топор и два метательных топорика. Его боевой топор - это оружие ближнего боя, поэтому Бренор использует модификатор Силы (+3) и бонус мастерства (+2), что в сумме составляет +5. Боевой топор наносит 1d8 рубящего урона, и Бренор добавляет свой модификатор Силы к этому урону, нанося 1d8+3 рубящего урона. Метая топорики, Бренор использует тот же самый бонус атаки (топорики - это метательное оружие, поэтому к ним применим модификатор Силы). Топорики наносят 1d6+3 рубящего урона, если попадают.

6. Собраться вместе

Большинство персонажей D&D не работают в одиночку. Каждый персонаж играет свою роль в **группе** приключенцев, стремящихся вместе с одной цели.

Командная работа и сотрудничество сильно увеличивают шансы вашей группы пережить многие опасности в мире D&D. Поговорите со своими друзьями и МП, чтобы определить знают ли ваши персонажи друг друга, как они познакомились и какие задания им предстоит выполнить.

После 1 Уровня

В ходе вашего приключения, по мере преодоления испытаний, персонаж получает опыт, который представлен очками опыта. Персонаж, который достиг определенного количества очков опыта становится более способным. Это называется **повышением уровня.**

Когда ваш персонаж получает новый уровень, его класс часто дает ему новые способности, перечисленные в описании класса. Некоторые из них позволяют вам увеличить 2 параметра на 1 пункт, или один параметр на 2 пункта. Однако вы не можете повысить параметр выше 20. В дополнение к этому, бонус мастерства персонажа также увеличивается на определенных уровнях.

На каждом новом уровне вы получаете дополнительный Кубик Здоровья. Бросьте его, добавьте модификатор Телосложения, и прибавьте получившиеся очки здоровья к своему максимальному количеству ОЗ. В качестве альтернативы, вы можете использовать фиксированное число, указанное в описании класса.

Когда ваш модификатор Телосложения увеличивается на 1, ваши максимальные ОЗ также увеличиваются на 1 за каждый уровень, который вы получили. Например, Бренор достиг 8 уровня воина и увеличил свой параметр Телосложения с 17 до 18, тем самым увеличив свой модификатор Телосложения с +3 до +4. Его максимальные ОЗ в этом случае увеличатся на 8.

Таблица уровней показывает количество очков опыта, необходимое для повышения уровней с 1 по 20, а также бонусы мастерства для каждого уровня. Чтобы узнать о других способностях, которые приобретает персонаж при получении уровня, обратитесь к описанию вашего класса.

Этапы игры

Затенение в таблице уровней отображают четыре этапа игры. Эти этапы не имеют никаких особенных правил, они лишь в общем отражают, как изменяется ход игры по мере получения уровней.

На первом этапе (1-4 уровни) персонажи лишь начинающие приключенцы. Они познают особенности, которые делают их представителями того или иного класса, включая архетипы, которые определяют будущую направленность их класса (например, Традиции Тайной Магии у волшебника, или Воинские Архетипы воина).

Встречающиеся им опасности обычно малы и представляют угрозу лишь для местных деревень и владений.

На втором этапе (5-10 уровни) персонажи находят себя. Многие заклинатели получают заклинания 3 круга вначале этого этапа, получая доступ к таким мощным заклинаниям как Огненный Шар или Удар Молнией. Классы, использующие оружие, получают возможность наносить несколько атак за один раунд. Персонажи сталкиваются с опасностями, представляющими угрозу городам и королевствам.

На третьем этапе (11-16 уровни) персонажи достигают уровня силы, который не просто возвышает их над обычными людьми, а делает их особенными даже среди приключенцев. На 11 уровне многие заклинатели получают доступ к заклинаниям 6 круга, которые способны на то, что ранее казалось невозможным. Другие персонажи получают возможность совершать больше атак или делать свои атаки более эффективными. Приключенцы сталкиваются с опасностями, угрожающими целым областям и континентам.

На четвертом этапе (17-20 уровни) персонажи достигают вершины своих способностей, становясь героями (или злодеями). Судьба всего мира или даже фундаментальный порядок всей мультивселенной может зависеть от их исхода их приключения.

Таблица Уровней

Очки Опыта		
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2,700	4	+2
6,500	5	+3
14,000	6	+3
23,000	7	+3
34,000	8	+3
48,000	9	+4
64,000	10	+4
85,000	11	+4
100,000	12	+4
120,000	13	+5
140,000	14	+5
165,000	15	+5
195,000	16	+5
225,000	17	+6
265,000	18	+6
305,000	19	+6
355,000	20	+6

Глава 2: Расы

Визит в один из великих городов мира D&D - Уотердип, Свободный Город Серого Ястреба, или опасный Сигил, Город Дверей - всегда потрясает. Отовсюду доносятся голоса на бессчетном количестве разных языков. Ароматы десятков разных блюд переплетаются с запахами переполненных улиц и канализации. Здания построены в несметном количестве различных архитектурных стилей, отражая разнообразное происхождение их жителей.

То же касается и народов, населяющих его, отличающихся размером, телосложением и цветом, одетых в костюмы ослепительного множества стилей и оттенков, представляющих различные расы, от крошечных халфлингов да коренастых дворфов, до величественных эльфов, смешавшихся среди множества людских народностей.

Есть и более экзотические расы, рассеянные среди более распространенных. Вот, например, массивный драконорожденный проталкивается через толпу, или хитрый тифлинг, пробирается в тени с озорным блеском в глазах. Группа гномов смеется, наблюдая, как один из них включил мудреную деревянную игрушку, которая двигается сама по себе. Полуэльфы и полуорки работают бок о бок с людьми, не принадлежа в полной мере ни к одной из рас своих предков. А здесь, вдали от солнечного света, одинокий дроу, изгнанный из родного Подземья, пытается выжить в мире, где его вид недолюбливают.

Выбор Расы

Люди - самая распространенная раса в мирах D&D, но они живут и работают вместе с дворфами, эльфами, халфлингами и бессчетным количеством других фантастических видов. Ваш персонаж может принадлежать к одному из них.

Не каждая разумная раса в мультивселенной подходит для приключенца. Дворфы, эльфы, халфлинги и люди – это расы, которые наиболее часто встречаются среди приключенцев. Драконорожденные, гномы, полуэльфы, полуорки и тифлинги встречаются реже. Это касается также и дроу, разновидности эльфов.

Выбор расы влияет на многие аспекты вашего персонажа. Он определяет фундаментальные качества, которыми будет обладать ваш персонаж в течении всей его карьеры приключенца. Делая этот выбор, задумайтесь о том, каким персонажем вы хотите играть. Например, халфлинг - отличный выбор для проворного разбойника, дворф - хороший воин, а эльфы - мастера тайного волшебства.

Раса вашего персонажа не только влияет на его параметры и черты, но также представляет основу для истории персонажа. Описание каждой расы в этой главе содержит информацию, которая поможет вам отыграть роль персонажа этой расы, включая личность, внешность, особенности общественной жизни и склонности к тому или иному мировоззрению. Эти детали помогут вам придумать вашего персонажа, но в то же время приключенцы могут сильно отличаться от нормального представителя своей расы. Подумайте, чем ваш персонаж может выделяться. Это поможет при создании его личности и происхождения.

Расовые черты

Описание каждой расы включает в себя расовые черты, свойственные представителям этой расы. Среди этих черт встречаются следующие элементы.

Увеличение параметров

Каждая раса имеет бонусы к одному или нескольким параметрам персонажа.

Возраст

Данные о возрастных характеристиках расы включают в себя среднюю продолжительность жизни, а также возраст совершеннолетия. Эта информация поможет вам решить, сколько лет вашему персонажу в начале игры. Вы можете выбрать любой возраст, который сможете обосновать параметрами своего персонажа. Например, если низкая Сила и Телосложение свойственны очень молодому или очень старому персонажу, а персонажам пожилого возраста свойственны высокий Интеллект и Мудрость.

Мировоззрение

Большинство рас склонны к тому или иному мировоззрению. Это не обязывает вас выбирать именно его, но постарайтесь объяснить почему, например, ваш дворф хаотичен, несмотря на ортодоксальный социум дворфов. Это сделает вашего персонажа более продуманным.

Размер

Персонажи большинства рас Среднего размера. Это категория, которая включает существ ростом от 4 до 8 футов. Представители некоторых рас Маленькие (от 2 до 4 футов). Это значит, что некоторые правила игры действуют для них по- другому. Главное из этих отличий заключается в том, что Маленькие персонажи испытывают трудности с использованием тяжелого оружия, что описано в главе 6.

Скорость

Ваша скорость определяет то, как быстро вы можете передвигаться во время путешествий (глава 8) и в бою (глава 9).

Языки

В зависимости от расы, ваш персонаж может говорить, читать и писать на определенных языках. Глава 4 перечисляет наиболее распространенные из языков в мультивселенной D&D.

Разновидности

Некоторые расы имеют несколько разновидностей, каждая из которых имеет черты основной расы, а также дополнительные черты, свойственные их виду. Взаимоотношения между разновидностями отличаются от расы к расе, от мира к миру. В Саге о Копье, например, горные и холмовые дворфы живут вместе как разные кланы одного и того же народа, но в мире Забытых Королевств они живут отдельных в королевствах и называют себя щитовые и золотые дворфы соответственно.

Дворфы

"Ты опоздал, эльф!" – послышался знакомый грубый голос. Бренор Батлхаммер встал на труп убитого им йети, не обращая внимания на то, что под ним корчился его эльфийский друг. Несмотря на испытываемые неудобства, Дриззт все же был рад видеть этот большой нос и рыжую бороду. "Я так и знал, что ты вляпаешься в какую-нибудь историю и мне снова придется тебя вытаскивать!".

—Р. А. Сальваторе, *Хрустальный осколок*

Богатые королевства, сияющие в своем древнем величии, огромные залы, высеченные в недрах гор, удары кирок и молотов, эхом разносящиеся по глубоким шахтам и пылающим кузням, преданность клану и традициям, и жгучая ненависть к гоблинам и оркам - эти черты объединяют всех дворфов.

Низкие и коренастые

Отважные и выносливые, дворфы известны как искусные воины, рудокопы и мастера в работе с камнем и металлом. И хотя ростом они чуть ниже 5 футов, они настолько широкие и коренастые, что весят практически также, как и люди, несмотря на разницу в 2 фута роста. Их отвага и выносливость также легко даст фору любой из крупных рас.

Цвет кожи дворфов варьируется от тёмно-коричневой до бледной с красным оттенком, но чаще всего встречается светло-коричневый или тёмный загар земляного цвета. Волосы дворфов обычно черного, серого или коричневого цветов, хотя бледные дворфы часто имеют рыжие волосы. Мужчины очень ценят свои бороды и поэтому тщательно за ними ухаживают.

Долгая память, долгие обиды

Дворфы могут жить до 400 лет, поэтому самые старые дворфы помнят совсем другой мир. Например, некоторые старые дворфы, живущие в Цитадели Фелбарр (в мире Забытых Королевств), помнят дни, когда орки захватили крепость и отправили их в изгнание на более чем 250 лет. Это долголетие позволяет им взглянуть на мир иначе, нежели это делают другие, короткоживущие расы, такие как люди и халфлинги.

Дворфы крепки и выносливы прямо как горы, которые они так любят. Переживая одно столетие за другим, они почти не меняются. Дворфы уважают традиции своих кланов, уходящие в древность, во времена, когда их предки возводили первые крепости на заре мира, и просто так от них не отказываются. Частью этих традиций является поклонение богам дворфов, которые поддерживают дворфийские идеалы трудолюбия, боевого мастерства и преданности горну.

Отдельные дворфы тверды и лояльны, верны своему слову и решительны, когда необходимо действовать, порой на грани упрямства. Многим дворфам свойственно сильное

чувство справедливости, и они долго забывают нанесенные им обиды. Зло причиненное одному дворфу - это зло причиненное всему клану, поэтому месть одного дворфа легко может превратиться в полноценную клановую вражду.

Кланы и королевства

Дворфийские королевства расположены глубоко под горами, где дворфы добывают драгоценные камни и металлы, а затем изготавливают из них артефакты. Они любят красоту и великолепие драгоценных металлов и камней, и у некоторых дворфов эта любовь переходит в жадность. Любые богатства, которые они не могут найти в горах, они добывают через торговлю. Дворфы не любят лодки, поэтому предприимчивые люди и халфлинги частенько торгуют дворфийскими товарами по водным путям. Надежные представители других рас всегда приветствуются в поселениях дворфов, однако даже для них есть некоторые ограничения.

Главная единица дворфийского общества - это клан, и дворфы высоко ценят социальное положение. Даже те дворфы, которые живут далеко от своих королевств, очень ценят принадлежность к клану и узнают родственных дворфов, поминая их предков клятвами и проклятиями. Остаться без клана - это самая жестокая участь, которая может выпасть на долю дворфа.

Дворфы, живущие в других землях, обычно ремесленники, чаще всего кузнецы или ювелиры. Некоторые становятся наемниками и телохранителями, весьма востребованными из-за своей отваги и лояльности.

Боги, золото и кланы

Дворфы могут начать приключенческую жизнь по разным причинам, это может быть жажда сокровищ для самого себя или какая-то особая цель, или даже бескорыстное желание помочь другим. Другие дворфы ведомы своим божеством, которому необходима помощь или просто слава. Клан и происхождение также являются достойными причинами.

Дворф может стремиться вернуть честь своему клану, отомстить за зло, причиненное ему, или найти новое место для клана после изгнания. Или же дворф может отправиться на поиски легендарного топора, принадлежащего его могучему предку, который был потерян на поле боя сотни лет назад.

Медленные на доверие

Дворфы неплохо ладят с большинством других рас. Дворфийская поговорка: "Разница между знакомым и другом - сто лет", может быть преувеличением, но она показывает, насколько сложно для короткоживущих рас вроде людей, заполучить доверие дворфа.

Эльфы. “На эльфов не стоит полагаться. Никогда не знаешь, что от него ожидать дальше; когда твой молот разносит очередной череп орка, эльф может запеть, вместо того чтобы схватиться за меч. Они ветрены и легкомысленны. О них можно сказать две вещи: У них мало кузнецов, но те, что есть, делают свою работу великолепно. А когда орды орков и гоблинов потоком спускаются с гор, неплохо иметь эльфа за своей спиной. Может не так хорошо, как дворфа, но без сомнения они ненавидят орков не меньше нашего."

Халфлинги. “Они конечно приятный народец. Но покажи мне среди них хотя бы одного героя. Империю или победоносную армию. Или хотя бы легендарный артефакт, сделанный руками халфлинга. Ничего этого нет. Как же тогда относиться к ним серьезно?"

Люди. “К тому моменту, когда ты узнаешь человека хорошо, она уже будет на смертном одре. Если повезет, то у нее будет наследница - дочка или внучка - возможно, у нее будут такие же золотые руки и сердце” И тогда вы сможете стать друзьями. И не спускайте с них глаз! Если они поставят перед собой цель, то не откажутся от нее, будь то сокровища дракона или трон императора. И подобной самоотверженностью нужно восхищаться, даже если она приносит больше проблем, чем пользы.

Имена дворфов

Имя дворфу дается старейшиной клана согласно традиции. Каждое подходящее имя используется из поколения в поколение. Имя дворфа принадлежит клану, а не отдельному дворфу. Дворф, который злоупотребляет или позорит имя клана, лишается его. Кроме того, ему запрещается использовать любое имя вместо него.

Мужские имена: Адрик, Альберих, Баэрн, Баренд, Броттор, Бренор, Даин, Даррак, Делг, Эберк, Эйнкиль, Фаргрим, Флинт, Гардаин, Харбек, Килдрак, Моргран, Орсик, Оскар, Рангрим, Рюрик, Таклинн, Торадин, Торин, Тордек, Траубон, Травок, Ульфгар, Вэйт, Вондал

Женские имена: Эмбер, Артин, Одхильд, Бардрин, Дагнал, Диеза, Эльдет, Фалкрунн, Финеллен, Гуннлода, Гурдис, Хельджа, Хлин, Катра, Кристид, Илде, Лифтраса, Мардред, Рисвин, Саннл, Торбера, Торгга, Вистра.

Имена Клана: Балдерк, Батлхаммер, Бронэнвил, Данкил, Фаерфордж, Фростбэрд, Горунн, Холдерхек, Айронфист, Лодерр, Лютгер, Рамнахейм, Стракелн, Торунн, Унгар

Черты дворфов

Дворфы обладают рядом врожденных черт, которые являются его неотъемлемой частью.

Увеличение параметров. Параметр Телосложения увеличен на 2.

Возраст. Дворфы взрослеют с той же скоростью, что и люди, однако совершеннолетними они считаются, лишь когда им исполняется 50 лет. Средняя продолжительность жизни 350 лет.

Мировоззрение. Большинство дворфов ортодоксальны и свято верят в необходимость хорошо организованного общества. Они также склоняются к добру с сильным чувством справедливости и верой, что каждый заслуживает жить в порядочном и справедливом обществе.

Размер. Рост дворфов варьируется между 4 и 5 футами, а вес в среднем 150 фунтов. Ваш размер - Средний.

Скорость. Средняя скорость передвижения 25 футов. Ваша скорость не снижается при ношении тяжелой брони.

Темновидение. Привыкшие жить под землей, дворфы имеют исключительное зрение в темноте и условиях плохой видимости. При тусклом освещении вы видите на расстоянии 60 футов так, словно при ярком свете, а в темноте так, словно при тусклом освещении. Однако вы не можете различать цвета в темноте, только оттенки серого.

Дворфийская стойкость. Дворфы имеют преимущество при спасбросках против яда, а также сопротивление урону от яда (описано в главе 9).

Боевая тренировка. Дворфы свободно владеют боевым топором, топориками, легким молотом и боевым молотом.

Владение инструментами. Вы владеете кузнечными, алхимическими или камнетёсными инструментами на ваш выбор.

Знание камня. Когда вам необходимо сделать проверку Интеллекта (История) касательно происхождения каменной кладки, считается, что вы владеете умением История и добавляете к проверке двукратный бонус мастерства вместо обычного.

Языки. Дворфы могут разговаривать, читать и писать на Общем и Дворфийском языках. Дворфийский язык полон твердых согласных и горловых звуков, поэтому эти особенности проявляются и в других языках, на которых говорит дворф.

Разновидности. В мире D&D существует две основных разновидности дворфов: холмовые и горные. Выберите одну из них.

Холмовой дворф

Холмовым дворфам свойственны обостренные чувства, хорошая интуиция и выдающаяся стойкость. Золотые дворфы Фаэруна с их могучими южными королевствами являются холмовыми дворфами. То же касается изгнанных Нейдаров и свихнувшихся Кларов из Кринна из Саги о Копье.

Увеличение параметров. Параметр Мудрости увеличен на 1.

Дворфийская крепкость. Ваши очки здоровья увеличиваются на 1 за каждый уровень.

Горный дворф

Горные дворфы известны своей силой и выносливостью. Они привыкли к тяжелой жизни в горах. Горные дворфы немного выше своих холмовых собратьев и имеют более светлую кожу. Щитовые дворфы северного Фаэруна, а также правящий клан Хилара и благородный клан Даэвара из Саги о Копье - всё это горные дворфы.

Увеличение параметров. Ваш параметр Силы увеличен на 2.

Владение доспехами. Вы владеете легкими и средними доспехами.

Дуэргары

Глубоко в Подземье живут дуэргары или серые дворфы. Эти жестокие и коварные торговцы рабами совершают набеги на поверхность, а затем продают свою добычу другим расам Подземья. Дуэргары обладают врожденными магическими способностями, позволяющими им становится невидимыми или увеличиваться в размерах.

Дриззт До'Урден

Эльфы

– Могла ли я думать, что где-то на свете есть подобная красота!.. – тихо выговорила Золотая Луна. Дневной переход выдался нелегким, зато награда, ожидавшая в конце, превосходила всякое вероятие. С высокого утеса взглядам путников открылся овеянный легендами город Квалиност.

По углам города возносились, подобно сверкающим веретенам, четыре высоких тонких шпиля, сложенных из белого камня, отделанного серебром. От шпиля к шпилю тянулись невесомые арки. Их некогда выковали искуснейшие мастера-гномы; каждая способна была выдержать вес марширующих армий, но казалось – сядет птица, и они рухнут. Арки обозначали границу города; Квалиност не прятался за стеной, но, наоборот, с любовью распахивал объятия лесу.

—Маргарет Уэйс и Трейси Хикмен,
Драконы Осенних Сумерек

Эльфы — это волшебный народ, обладающий удивительной грацией. Хотя они и живут в нашем мире, но не являются его частью в полной мере. Они обитают в местах неземной красоты среди древних лесов или в серебряных шпилях, сверкающих волшебным светом, где мягкая музыка разливается по воздуху, а легкий ветерок приносит нежные ароматы. Эльфы любят природу и магию, искусство, музыку, поэзию и всё хорошее в этом мире.

Стройные и грациозные

Благодаря их неземной грации и изящным чертам, эльфы кажутся поразительно красивыми для людей и представителей других рас. В среднем они слегка ниже, чем люди, их рост колеблется от 5 до 6 футов. Однако эльфы более стройные нежели люди и весят лишь от 100 до 145 фунтов.

Мужчины и женщины примерно одного роста, и мужчины лишь немного тяжелее женщин.

Цвет кожи и волос эльфов охватывает все оттенки, встречающиеся у человека, но также включают в себя бронзовые, медные и бледно-голубые оттенки кожи, волосы зеленых и голубых оттенков, а также глаза золотистого и серебряного цветов. У эльфов нет волос на лице и теле. Они предпочитают элегантную одежду ярких цветов, а также простые, но красивые украшения.

Вневременная перспектива

Эльфы живут более 700 лет, и это позволяет им взглянуть на исторические события более широко и полно, нежели это делают короткоживущие расы. Им более свойственно изумление, нежели восхищение, и любопытство, нежели жадность. Они спокойно и равнодушно воспринимают мелкие происшествия. Однако, стремясь к какой-либо цели,

будь то выполнение задания, изучение навыка, или искусства, эльфы могут проявить прилежность и сосредоточенность. Они долго заводят друзей или врагов и еще дольше их забывают. Они встречают мелкие обиды презрением, а серьезные - местью.

Словно ветви молодого дерева эльфы быстро приспосабливаются перед лицом опасности. Они верят в силу дипломатии и стараются найти компромисс, прежде чем дело перейдет к насилию. Встретившись с захватчиками, они часто отступают в свои лесные убежища, уверенные в том, что они могут попросту переждать. Но если возникает необходимость, эльфы показывают свою воинственную сторону, демонстрируя великолепные навыки владения мечом, луком и тактикой.

Скрытые лесные миры

Большинство эльфов обитают в маленьких лесных деревушках среди деревьев. Эльфы охотятся, выращивают и собирают овощи, а их способности к волшебству, позволяют им обойтись без расчистки и возделывания земель. Они талантливые ремесленники, способные создавать восхитительную одежду и произведения искусства. Обычно эльфы мало контактируют с чужаками, однако некоторые всё же неплохо зарабатывают, обменивая свои изделия на металлы (поскольку они не заинтересованы в горном деле).

Эльфы, которых можно встретить за пределами их земель, обычно странствующие менестрели, артисты и мудрецы.

Многие дворяне нанимают эльфов-инструкторов для обучения своих детей фехтованию и магии.

Исследования и приключения

Порой эльфов захлестывает страсть к путешествиям. Поскольку живут они долго, эльфы могут наслаждаться веками путешествий и приключений. Они не любят темп человеческого общества, который расписан по дням, но при этом меняется каждое десятилетие. Поэтому они ищут себе занятие, позволяющее свободно путешествовать в их собственном темпе. Эльфы любят совершенствоваться в боевых или магических искусствах, а путешествия помогают им в этом. Некоторые могут присоединиться к повстанцам, сражающимся против тирании, а другие могут стать поборниками морали.

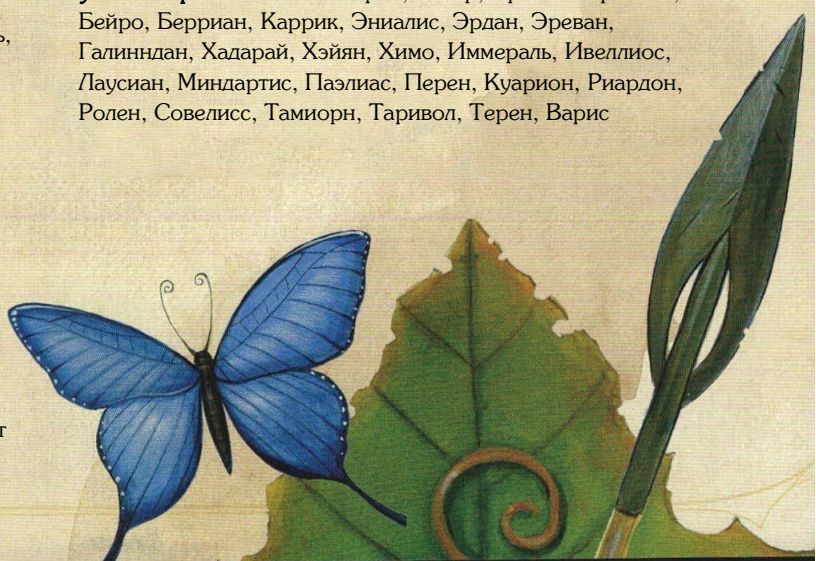
Имена эльфов

Эльфы считаются детьми до тех пор, пока они провозгласят себя взрослыми после сотого дня рождения. До этого момента их зовут детскими именами.

После совершеннолетия, эльф выбирает взрослое имя, однако те, кто знали его прежде, могут продолжать звать его детским именем. Имя каждого взрослого эльфа уникально, хотя в них могут отражаться имена тех, кого он уважает, или членов семьи. Мужские и женские имена отличаются лишь общими тенденциями. В дополнение к этому, каждый эльф носит имя семьи, которое обычно представляет собой комбинацию эльфийских слов. Некоторые из эльфов, путешествующих вместе с людьми, переводят имя семьи на общий язык, в то время как другие сохраняют эльфийский вариант.

Детские имена: Ара, Брин, Дель, Эрин, Фаэн, Иннил, Лаэль, Мелла, Наиль, Наэрис, Фанн, Раэль, Ринн, Сай, Силлин, Тиа, Валь

Мужские взрослые имена: Адран, Аэлар, Арамил. Араннис, Бейро, Берриан, Каррик, Эниалис, Эрдан, Эреван, Галинндан, Хадарай, Хэйян, Химо, Иммераль, Ивеллиос, Лаусиан, Миндартис, Паэлиас, Перен, Куарион, Риардон, Ролен, Совелисс, Тамиорн, Таривол, Терен, Варис



Надменные, но вежливые

Хотя эльфы могут быть надменными, обычно они вежливы даже по отношению к тем, кто не оправдывает их ожиданий, а обычно это все представители других рас. Они находят хорошие черты практически в каждом.

Дворфы. "Дворфы глупые, неуклюжие олухи. Но свой недостаток юмора, утонченности и манер они компенсируют доблестью. И я вынужден признать, работы их лучших кузнецов стоят наравне с эльфийскими."

Халфлинги. "Халфлинги - народ простых удовольствий, и над этим качеством не стоит смеяться. Они заботятся друг о друге и о своих садах, и не раз доказали, что способны на многое, когда на то есть необходимость."

Люди. "Вся их спешка, амбиции и стремление добиться чего-то, прежде чем их короткая жизнь закончится, кажутся порой такими тщетными. Однако если взглянуть на то, чего их народ смог добиться, остается лишь признать их. Если бы только они чуть успокоились и поучились изяществу."

Женские взрослые имена: Адрие, Альтеа, Анастрианна, Андрасте, Антинуа, Бетринна, Бирель, Каэлинн, Друсилиа, Энна, Фелосиаль, Леления, Джеленетт, Кейлетт, Лешанна, Лиа, Мэриэль, Миали, Найвара, Квеленна, Квиласи, Сариэль, Шанаира, Шава, Силакви, Теирастра, Тиа, Вадания, Валанте, Ксанафия

Семейные имена (Перевод на Общий): Амакиир (Сверкающий Цветок), Амастасия (Звездный Цветок), Галанодель (Лунный Шепот), Холимион (Алмазная Роса), Ильфелкиир (Сверкающий Бутон), Лиадон (Серебряный Лист), Найло (Ночной Бриз), Сианодель (Лунный Ручей), Ксилосент (Золотой Лепесток)

Черты эльфов

Эльфы обладают рядом врожденных черт, появившихся за тысячелетия их совершенствования.

Увеличение параметров. Ваш параметр Ловкости увеличен на 2.

Возраст. Хотя эльфы достигают зрелости в том же возрасте что и люди, эльфийское понимание зрелости заключается не в физиологической зрелости, а в понимании окружающего мира. Обычно эльф достигает зрелости в возрасте 100 лет, а средняя продолжительности жизни составляет 750 лет.

Мировоззрение. Эльфы любят свободу, разнообразие и самовыражение, поэтому они склоняются к аспекту хаоса. Они ценят и заботятся о других, поэтому чаще всего добрые. Исключение составляют дроу: эти жители Подземья жестоки и опасны.

Размер. Для эльфов характерен рост от 5 до 6 футов и стройное телосложение, поэтому их размер Средний.

Скорость. Ваша базовая скорость передвижения 30 футов.

Темновидение. Привыкшие к темным лесам и ночному небу, эльфы имеют исключительное зрение в темноте и условиях плохой видимости. При тусклом освещении, вы видите на расстоянии 60 футов так, словно при ярком свете, а в темноте так, словно при тусклом освещении. Однако вы не можете различать цвета в темноте, только оттенки серого.

Обостренные чувства. Вы обладаете умением Восприятие.

Волшебное происхождение. Вы обладаете преимуществом при спасбросках против очарования, кроме того вас невозможно усыпить магией.

Транс. Эльфы не нуждаются во сне. Вместо этого они погружаются в глубокую медитацию, находясь в полубессознательном состоянии на протяжении 4 часов в день. (В Общем языке подобная медитация называется трансом). В процессе медитации, вам в некотором роде могут сниться сны, которые на деле являются умственными упражнениями, которые стали возможными благодаря годам тренировок. Подобная медитация равносильна 8 часам сна у человека.

Языки. Вы можете разговаривать, читать и писать на Общем и Эльфийском языках. Эльфийский язык плавный, с утонченными интонациями и сложной грамматикой. Эльфийская литература очень богата и разнообразна, их песни и поэмы известны среди всех остальных рас. Многие барды изучают эльфийский язык, чтобы добавить их баллады в свой репертуар.

Разновидности. Древние разногласия среди эльфийской расы привела к разделению на три вида: высшие эльфы, лесные эльфы и темные эльфы, обычно именуемые дроу. Выберите один них. В некоторых мирах существуют другие виды эльфов (например, солнечные и лунные эльфы Забытых Королевств), поэтому при желании вы можете выбрать их.

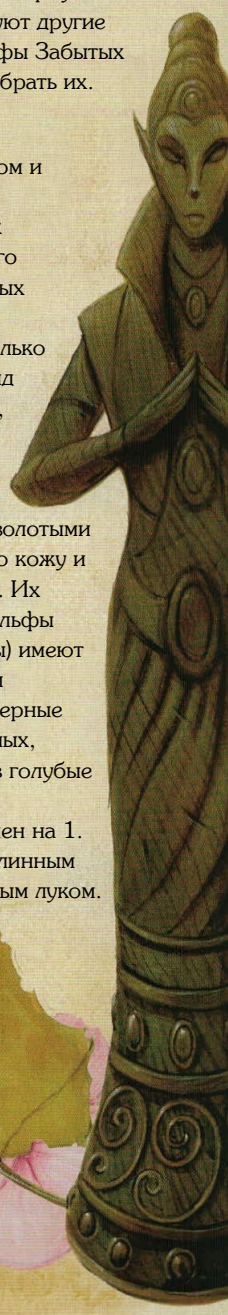
Высшие эльфы

Будучи высшим эльфом, вы обладаете острым умом и владеете основами магии. Во многих мирах D&D существует два вида высших эльфов. Один из них (включает в себя серых и долинных эльфов Серого Ястреба, Сильванести из Саги о Копье и солнечных эльфов Забытых Королевств) - высокомерная и затворническая раса, считающая себя выше не только других рас, но и других видов эльфов. Второй вид (включает в себя высших эльфов Серого Ястреба, Квалинести из Саги о Копье и лунных эльфов из Забытых Королевств) более дружелюбны и часто встречаются среди людей и прочих рас.

Солнечные эльфы Фаэруна (также именуемые золотыми эльфами или эльфами рассвета) имеют бронзовую кожу и волосы медных, черных или золотистых оттенков. Их глаза золотые, серебряные или черные. Лунные эльфы (также известны как серебряные или серые эльфы) имеют бледную, почти белую кожу с порой голубоватым оттенком. Их волосы обычно серебряно-белые, черные или голубые, однако встречаются и оттенки светлых, коричневых и рыжих волос. Глаза лунных эльфов голубые или зеленые с золотистыми прожилками.

Увеличение параметров. Ваш интеллект увеличен на 1.

Владение эльфийским оружием. Вы владеете длинным мечом, коротким мечом, коротким луком и длинным луком.



Трюк. Вы знаете один из трюков, находящихся в списке заклинаний волшебника. Вашим параметром для этого заклинания является Интеллект.

Дополнительный язык. Вы можете разговаривать, читать и писать на одном дополнительном языке на ваш выбор.

Лесной эльф

Лесные эльфы имеют острые чувства и интуицию, а также быстрые ноги, которые позволяют незаметно передвигаться по родным лесам. Этот вид эльфов включает в себя диких эльфов Серого Ястреба и Кагонести из Саги о Копье, а также лесных эльфов Серого Ястреба и Забытых Королевств. В Фаэруне лесные эльфы (также именуемы дикими или зелеными эльфами) ведут затворническую жизнь и не доверяют другим расам.

Кожа лесных эльфов обычно медного цвета, порой с оттенками зеленого. Их волосы коричневого или черного цвета, хотя порой встречаются светлые или рыжие. Глаза зеленого или карего цвета.

Увеличение параметров. Ваш параметр Мудрости увеличен на 1.

Владение эльфийским оружием. Вы владеете длинным мечом, коротким мечом, коротким луком и длинным луком.

Быстрые ноги. Базовая скорость передвижения увеличена до 35 футов.

Лесная маскировка. Вы можете попытаться спрятаться, даже если вы лишь слегка прикрыты листвой или находитесь под ливнем, снегом, туманом или другим природным явлением.

Темные эльфы (Дроу)

Произошедшие от древнего вида темнокожих эльфов, дроу были изгнаны с поверхности земли за поклонения богине Лолс, которая вела их по пути зла и порока. В бездне Подземья они построили свою собственную цивилизацию, следующую Пути Лолс. Дроу также называют темными эльфами, у них темная кожа, напоминающая отполированный обсидиан и белые или бледно-желтые волосы. Все дроу имеют бледные глаза с оттенками сиреневого, серебряного, розового, красного и голубого. Обычно они немного ниже и стройнее, нежели другие эльфы.

Дроу редко встречаются среди приключенцев, а их раса существует не во всех мирах. Обсудите с Мастером Подземелий, если вы хотите играть за дроу.

Увеличение параметров. Ваш параметр харизмы увеличен на 1.

Исключительное темновидение. Ваш навык темновидения имеет радиус 120 футов.

Чувствительность к солнцу. Вы получаете помеху, когда совершаете броски атаки или проверки Мудрости (Восприятие), которые полагаются на зрение, если вы или цель вашей атаки находится под прямыми солнечными лучами.

Магия Дроу. Вы знаете заклинание *танцующие огоньки*. По достижению 3 уровня, вы можете использовать заклинание *волшебный огонь* 1 раз в день. На 5 уровне вы можете использовать заклинание *тьма* один раз в день. Используйте параметр Харизмы для этих заклинаний.

Владение оружием Дроу. Вы владеете рапирами, короткими мечами и ручными арбалетами.

Тьма Дроу

Если бы не одно известное исключение, раса дроу была бы повсеместно покрыта позором. Для большинства - это раса демонопоклонников и мародеров, живущих в бездне Подземья и выходящих лишь в самые тёмные ночи, чтобы грабить и убивать жителей поверхности, которых они презирают. Их порочное общество живет лишь во благо Лолс, богини-паучихи, которая разрешает убийство и истребление целых семей в соперничестве благородных домов за положение во обществе.

Однако по меньшей мере один дроу поступил иначе. В мире Забытых Королевств, Дриззт До'Урден, следопыт с Севера, проявил себя как защитник слабых и невинных. Отвергнув свое наследие, он отправился в мир, который смотрел на него с ужасом и ненавистью. Дриззт - пример для тех немногих дроу, которые хотят следовать по его стопам и вести жизнь далекую от зла, происходящего в Подземье.

С самого рождения дроу внушается, что жители поверхности - это ничтожества, которые годятся лишь для рабского труда. И дроу, которым необходимо сотрудничество с другими расами, порой сложно преодолеть эти предрассудки, особенно когда в ответ они часто получают лишь ненависть.

Халфлинги

Регис был единственным халфлингом, которого можно было встретить в этих землях на протяжении сотен миль. Он стоял, прислонившись спиной к стволу древнего дерева, поросшего мхом, заложив руки за голову. Регис был невысок, даже по меркам своей расы. Вместе с рыжими волосами, торчавшими у него на голове, он едва достигал трех футов, а круглый живот выдавал его слабость к обильной трапезе. Между своими мохнатыми ножками он держал гибкую палку, служившую ему в качестве удилища, а поплавок мирно покоился на зеркальной поверхности озера Маер Дуалдон.

—Р.А. Сальваторе, *Хрустальный осколок*

Домашний уют - это цель жизни для большинства халфлингов, место где можно отдохнуть в тишине и спокойствии, вдали от страшных монстров и сражающихся армий. Огонь в камине и щедрый ужин, хорошая выпивка и приятный разговор. И хотя одни халфлинги живут в своих удаленных земледельческих поселениях, другие непрерывно путешествуют в составе кочующих групп. Влекомые дорогой, ведущей к далекому горизонту, они постоянно в поисках новых земель и народов. Но даже эти странники любят мир, хорошую пищу, теплый очаг и дом, даже если этим домом для них служит фургон, едущий по пыльной дороге, или плот, плывущий вниз по реке.

Маленькие и практичные

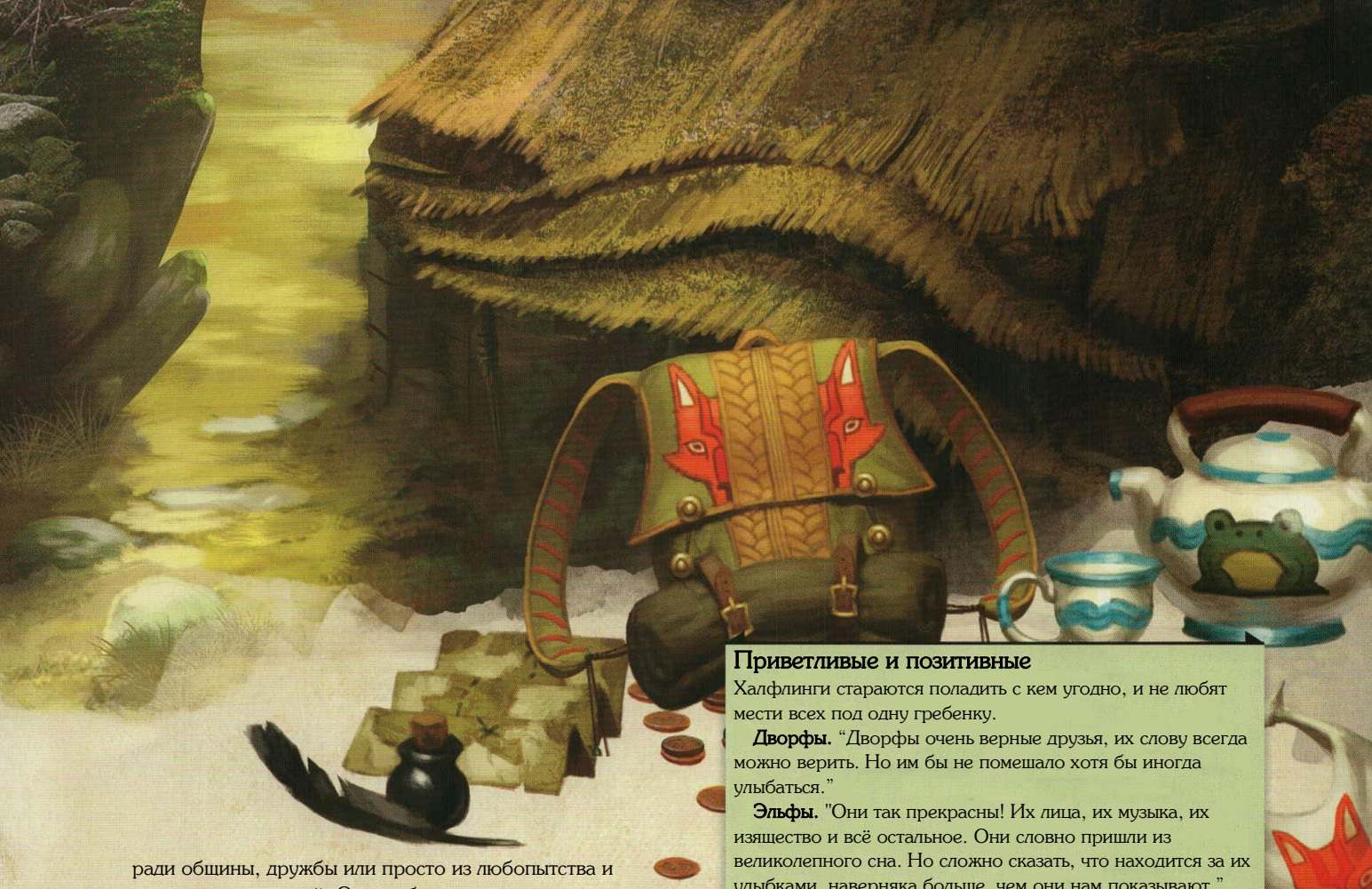
Крошечные халфлинги умудряются выжить в мире полном огромных существ, не привлекая чужого внимания и избегая стычек. Ростом всего 3 фута, они выглядят довольно безобидными, и поэтому смогли пережить многие столетия, находясь в тени империй и на острие войн и политических раздоров. Обычно полурослики довольно крепкие и весят от 40 до 45 фунтов.

Цвет кожи халфлингов варьируется от загорелого до бледного с румянцем, а волосы обычно кудрявые коричневого или песочного цвета. Глаза чаще всего карие. Мужчины часто носят бакенбарды, однако бороды и усы встречаются очень редко. Халфлинги любят носить простую, удобную одежду, предпочитая яркие цвета.

Практичность халфлингов выходит за пределы их одежды. Они довольствуются базовыми потребностями и простыми удовольствиями, не занимаясь хвастовством. Даже самые зажиточные халфлинги держат свои сокровища глубоко в подвале своего дома и не выставляют их напоказ. Халфлинги умеют находить самое просто решение для любой проблемы, поскольку у них не хватает терпения для глубоких раздумий.

Добрые и любопытные

Халфлинги приветливый и веселый народ. Они ценят семейные связи и дружбу, не меньше чем домашний очаг, редко мечтая о золоте и славе. Даже те из халфлингов, кто отправляется навстречу приключениям, обычно делают это



ради общины, дружбы или просто из любопытства и жажды приключений. Они любят узнавать новое, даже простые вещи, например, экзотические блюда или одежду.

Халфлинги склонны проявлять жалость, поскольку им трудно видеть чужие страдания. Они очень щедрые и с радостью делятся тем, что у них есть даже в трудные времена.

Слиться с толпой

Халфлинги отлично вписываются в общество людей, дворфов или эльфов, поэтому их ценят и приветствуют везде. Сочетание присущей им скрытности и их непритязательности позволяет халфлингам избегать ненужного внимания.

Халфлинги с готовностью сотрудничают с другими, они верны своим друзьям, будь те халфлингами или кем-либо еще. Они могут проявить невиданную свирепость, если кто-то угрожает их друзьям, семьям или общинам.

Сельские удовольствия

Большинство халфлингов живут в маленьких мирных общинах с большими фермами и ухоженными рощами. Они редко создают собственные королевства или занимают какие-либо земли за пределами своих владений. У халфлингов нет дворянства или аристократии, вместо этого они действуют согласно наставлениям старейшин. Семьи сохраняют свои традиции веками, несмотря на становление и падение империй.

Многие халфлинги живут среди других рас, где их трудолюбие и лояльность щедро вознаграждается. Некоторые общины халфлингов ведут кочевой образ жизни, путешествуя от места к месту на фургонах или лодках и не имея постоянного дома.

Приветливые и позитивные

Халфлинги стараются поладить с кем угодно, и не любят мести всех под одну гребенку.

Дворфы. “Дворфы очень верные друзья, их слову всегда можно верить. Но им бы не помешало хотя бы иногда улыбаться.”

Эльфы. "Они так прекрасны! Их лица, их музыка, их изящество и всё остальное. Они словно пришли из великолепного сна. Но сложно сказать, что находится за их улыбками, наверняка больше, чем они нам показывают.”

Люди. “Люди во многом похожи на нас. По-крайней мере некоторые. Стоит выйти из замков и крепостей, поговорить с фермерами, и вы найдете приятных людей. Не то чтобы солдаты и бароны были плохими - следует уважать их убеждения. Кроме того, защищая свои земли, они защищают и нас заодно.”

Навстречу приключениям

Обычно халфлинги встают на путь приключенца, чтобы защитить свою общину, поддержать друзей или исследовать мир, полный приключений. Для них приключения это не карьера, а скорее удобный случай, или порой, необходимость.

Имена халфлингов

У халфлинга есть имя, фамилия, а иногда и прозвище. Фамилиями часто становятся прозвища, прицепившиеся к семье на многие поколения.

Мужские имена: Альтон, Андер, Кейд, Коррин, Элдон, Эррих, Финнан, Линдал, Лайл, Меррик, Майло, Осборн, Перрин, Рид, Роско, Уэллби

Женские имена: Эндри, Бри, Кэлли, Кора, Юфемия, Джиллиан, Китри, Лавиния, Лидда, Мерла, Недда, Паэла, Портия, Серафина, Шаэна, Трим, Вани, Верна

Фамилии: Мохнолапы, Добробочки, Вверхтормашкины, Чайнолисты, Репейники, Плоскодонщики, Подветкины.

Черты халфлингов

Ваш халфлинг обладает рядом черт, свойственных любому халфлингу.

Увеличение параметров. Ваш параметр ловкости увеличен на 2.

Возраст. Халфлинг достигает зрелости в возрасте 20 лет и живет примерно 150 лет.

Мировоззрение. Большинство халфлингов ортодоксально добрые. Как правило они внимательные и заботливые, не любят видеть чужие страдания и не терпят угнетения. Они ценят традиции и полагаются на поддержку своей общины.

Размер. Рост халфлингов примерно 3 фута, а вес около 40 фунтов. Размер - Маленький.

Скорость. Базовая скорость передвижения 25 футов.

Удачливый. Если вы выбросили 1 при броске атаки, проверке навыка или спасброске, вы можете перебросить кубик и использовать новый результат.

Отважный. У вас есть преимущество при спасбросках против эффектов страха.

Проворство Халфлингов. Вы можете двигаться через место, где находится существо больше вас размером.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем языке и на языке Халфлингов. Язык халфлингов не является тайным, но они не любят делиться им с другими. Они редко пишут, и поэтому не имеют богатой литературы. Чего не скажешь об их устных традициях. Практически все халфлинги могут говорить на Общем языке, чтобы общаться с людьми, на чьих землях они обитают, или с теми, кого они встречают во время путешествий.

Разновидности. Существует два основных вида халфлингов. Легкоступы и Коренастые, хотя они являются в большей степени семьями, нежели действительно разновидностями.

Легкоступы

Халфлинги Легкоступы могут легко избежать чужого внимания, даже используя других существ как укрытие. Они очень дружелюбны и ладят с другими. В мире Забытых Королевств Легкоступы расселились повсюду, и поэтому являются наиболее распространенным видом.

Легкоступы более склонны к путешествиям нежели другие халфлинги, они часто живут с другими расами или ведут кочевой образ жизни. В мире Серого Ястреба, эти халфлинги известны как мохноноги.

Увеличение параметров. Ваш параметр Харизмы увеличен на 1.

Врожденная скрытность. Вы можете попытаться спрятаться, находясь за любым существом, которое хотя бы на 1 размер больше вас.

Коренастые

Коренастые халфлинги более выносливы, чем их собратья и обладают повышенным сопротивлением к яду. Некоторые утверждают, что в них течет кровь дворфов. В мире Забытых Королевств этих халфлингов именуют Сильными Сердцем, и они чаще всего встречаются на юге.

Увеличение параметров. Ваш параметр Телосложения увеличен на 1.

Стойкость. У вас есть преимущество при спасбросках против яда, а также сопротивление урону от яда.

Люди

Это были рассказы о беспокойном народе, путешествовавшем по морям и рекам на длинных кораблях, сперва для грабежа и разбоя, потом в поисках мест для поселений. Но с каждой страницы била энергия, любовь к приключениям. Лириэль читала большую часть ночи, тратя драгоценные свечи.

Она никогда не задумывалась о людях, но эти истории восхищали ее. В этих пожелтевших страницах говорилось о храбрых героях, странных и яростных животных, могучих богах и магии, которая была неотъемлемой частью той дальней земли.

—Элейн Каннингем, *Дочь Дроу*

В большинстве миров люди это самая молодая из распространенных рас. Они поздно вышли на мировую сцену и живут намного меньше, чем дворфы, эльфы и драконы. Возможно именно краткость их жизней заставляет их стремиться достигнуть как можно большего в отведенный им срок. А быть может они хотят что-то доказать старшим расам и поэтому создают могучие империи, основанные на завоеваниях и торговле. Что бы не двигало ими, люди всегда были новаторами и пионерами во всех мирах.

Широкий спектр

Имея склонность к миграции и завоеваниям, люди обладают наиболее разнообразной внешностью среди прочих рас. Нельзя описать типичного человека. Их рост варьируется от 5 до 6 с небольшим футов, а вес от 125 до 250 фунтов. Цвет кожи от практически черного до очень бледного, а цвет волос (вьющихся, курчавых или прямых) от черного до светлого. Волосы на лице могут быть как редкими, так и густыми. Во многих людях течет кровь других рас, проявляя в них черты эльфов, орков или других родов. Люди достигают зрелости к концу второго десятка лет и редко переживают даже один век.

Разнообразие во всём

Люди - наиболее приспосабливающийся и амбициозный народ из известных рас. Они обладают разнообразием во вкусах, принципах и традициях в зависимости от места обитания. Однако, когда они оседают где-либо, они остаются там: они строят города, великие королевства, которые существуют веками. Продолжительность жизни одного человека может быть короткой, но человеческая нация и культура сохраняет традиции, которые не способен запомнить один человек. Они живут настоящим, что делает их отличными приключенцами, однако думают о будущем, стараясь оставить после себя наследие. Как в одиночку, так и группой, люди легко приспосабливаются к ситуации и всегда следят за изменениями в политике и обществе.

Второй лучший друг для каждого

Люди с готовностью сходятся не только друг с другом, но и с представителями других рас. Они ладят практически с каждым, хотя и редко сближаются. Люди часто служат послами, дипломатами, судьями, торговцами и чиновниками всех сортов.

Дворфы. "Они крепкий народ, преданные друзья, верные своему слову. Однако тяга к золоту может погубить их."

Эльфы. "Не стоит забредать в эльфийские леса. Они не жалуют чужаков, и вы рискуете быть околдованным или утыканным стрелами. Однако, если эльф перешагнет через свою чертову гордость и будет общаться с вами на равных, то вы можете многому у них научиться."

Халфлинги. "Нет ничего лучше, чем ужин в доме халфлинга. Если вы не расколете свой череп об потолок, то получите удовольствие от хорошей еды и историй у теплого очага. Если бы у халфлингов была хоть крупица амбиций, они бы могли добиться многого."

Долговечные учреждения

Там, где один эльф или дворф отвечает за охрану особого места или могущественного секрета, люди создают целые священные ордены и учреждения для этих целей. В то время как кланы дворфов и старейшины халфлингов передают древние традиции новым поколениям, людские храмы, правления, библиотеки и ордены высекают свои традиции в анналах истории. Люди мечтают о бессмертии, но достигают ее оставляя после себя то, что будут помнить веками (за исключением тех немногих, кто стремится к тёмному или божественному вознесению, чтобы избежать объятий смерти).

Хотя некоторые люди склонны к ксенофобии, в целом их общество принимает всех. Людские земли принимают огромное количество представителей других рас, особенно если сравнивать с количеством людей, живущих среди других народов.

Образцы амбициозности

Люди, которые отправляются на поиски приключений, это самые смелые и амбициозные представители самой смелой и амбициозной расы. Они стремятся добиться славы в глазах своих собратьев, накапливая силу, богатства и известность. Больше чем другие народы люди сражаются за цели, а не за территории или фракции.

Имена людей и их народности

Поскольку культура людей самая разнообразная среди всех существующих рас, у них нет типичных имен.

Некоторые люди дают своим детям имена из других языков, таких как Дворфийский или Эльфийский (произносимые более или менее правильно), но большинство родителей дают имена, связанные с местной культурой или традициями их предков.

Материальная культура и физические характеристики людей могут сильно меняться от региона к региону. В Забытых Королевствах, например, одежда, архитектура, кухня, музыка и литература людей в северо-западных землях Серебряных Топей, отличается от оных у людей, живущих в далеком Турмише или Импилтуре на востоке, не говоря уже о далеком Кара-Туре. Физические характеристики людей, однако, зависят от древних миграций первых людей, поэтому люди Серебряных Топей обладают всеми возможными сочетаниями цветов и особенностей.

В мире Забытых Королевств существует девять этнических групп, заметно отличающихся друг от друга, хотя можно найти десятки более локальных народностей. Эти группы и типичные имена их представителей можно использовать независимо от мира, в котором вы играете.

Калишите

Немного ниже ростом и шире, чем большинство людей. Калишите имеют темно-коричневую кожу, волосы и глаза. Встречаются в основном на юго-западе Фаэруна.

Имена Калишите: (Мужские) Асеир, Бардеид, Хасеид, Кхемед, Мехмен, Судейман, Зашеир; (женские) Атала, Сейдиль, Хама, Джасмаль, Мейлиль, Сейпора, Яшеира, Зашеида; (фамилии) Баша, Думеин, Джассан, Кхалид, Мостана, Пашар, Рейн

Чондатан

Чондатанцы стройный темнокожий народ с коричневыми волосами от совсем светлых до практических черных. Большинство их них высокие и имеют зеленые или карие глаза, но эти черты далеко не повсеместны. Люди Чондатана преобладают в центральных землях Фаэруна, вокруг Внутреннего Моря.

Имена Чондатанцев: (Мужские) Дарвин, Дорн, Эвендур, Горстаг, Грим, Хельм, Маларк, Морн, Рэндал, Стедд (женские) Арвин, Эсвель, Джессаиль, Керри, Лурин, Мири, Рован, Шандри, Тесселе; (фамилии) Эмблкроун, Бакмэн, Дандрэгон, Эвенвуд, Грэйкасл, Толстаг

Дамаран

Живущие в основном на северо-западе Фаэруна, Дамаранцы обладают средним ростом и телосложением, а цвет кожи колеблется от темного до светлого. Волосы обычно черные, а цвет глаз бывает разным, хотя чаще всего встречается карий.

Дамаранские имена: (Мужские) Бор, Фодель, Глэр, Григор, Иган, Айвор, Козеф, Миваль, Орел, Павел, Сергор; (женские) Алетра, Кара, Катернин, Мара, Натали, Ольма, Тана, Зора; (фамилии) Берск, Чернин, Дотск, Куленов, Марск, Немецк, Шемов, Стараг

Иллускан

Иллусканцы высокие светлокожие люди с голубыми или серыми глазами. Большинство имеют черные волосы, но те, кто живет на самом северо-западе могут иметь светлые, рыжие или светло-коричневые.

Иллусканские имена: (Мужские) Эндер, Блас, Бран, Фрат, Гет, Ландер, Лют, Малсер, Стор, Таман, Урт; (женские) Амафрей, Бетха, Цефрея, Кетра, Мара, Ольга, Силифрей, Вестра; (фамилии) Брайтвуд, Хелдер, Хорнрейвен, Лакмэн, Штормвинд, Виндривер

Мулан

Преобладающие на восточных и юго-восточных берегах Внутреннего Моря, Муланы обычно высокие, стройные, с кожей янтарного цвета и карими глазами. Цвет волос разнится от черного до темно-коричневого, но в землях, где Муланы преобладают больше всего, дворяне и многие другие обычно полностью сбривают свои волосы.

Имена Муланов: (Мужские) Аот, Барерис, Эхпут-Ки, Кетот, Мумед, Рамас, Со-Кехур, Тхазар-Де, Урхур; (женские) Аризима, Чатхи, Нефис, Нулара, Мурити, Сефрис, Тола, Умара, Золис; (фамилии) Анкхалаб, Анскульд, Фезим, Хахпет, Натандем, Серпет, Уутракт

Рашеми

Чаще всего встречаются к востоку от Внутреннего Моря и часто живут вместе с Муланами. Рашеми обычно низкие, коренастые и мускулистые. Их кожа обычно смуглая, глаза темные, а волосы черные и густые.

Имена Рашеми: (Мужские) Боривик, Фаургар, Джандар Канитар, Мадислак, Ральмевик, Шаумар, Владислак; (женские) Файварра, Хульмарра, Иммит, Имзель, Наварра, Шеварра, Таммит, Юльдра; (фамилии) Чергоба, Дайрнина, Илтазяра, Мурнитара, Стаянога, Улмокина

Шоу

Шоу самая многочисленная и сильная этническая группа в Кара-Туре, далеко на востоке Фаэруна. У них желтовато-бронзовая кожа, черные волосы и темные глаза. У Шоу фамилии обычно предшествуют имена.

Имена Шоу: (Мужские) Ан, Чен, Чи, Фай, Цзянь, Цзюн, Лянь, Лонг, Менг, Он, Шань, Шуй, Вэнь; (женские) Бай, Чхао, Цзя, Лей, Мей, Ксяо, Шуй, Тай; (фамилии) Чиень, Хуан, Као, Кунг, Лао, Линг, Мей, Пинь, Шин, Сум, Тань, Вань.

Тетриан

Широко распространены по всему Берегу Мечей на западном краю Фаэруна. Тетрианцы имеют среднее телосложение и рост, смуглую кожу, которая становится светлей по мере продвижения на север. Цвет волос и глаз бывает разным, но наиболее распространены коричневые волосы и голубые глаза. Тетрианцы обычно используют Чондатанские имена.

Турами

Обитающие на южном берегу Внутреннего Моря, Турами обычно высокие и мускулистые, с тёмно-красной кожей, кудрявыми черными волосами и темными глазами.

Имена Турами: (Мужчины) Антон, Диеро, Маркон, Пьерон, Римардо, Ромеро, Салазар, Умберо; (женские) Балама, Дона, Фаила, Джалана, Луиза, Марта, Куара, Селизе, Вонда; (фамилии) Агосто, Асторио, Калабра, Домине, Фалоне, Маривальди, Писакар, Рамондо

Черты людей

Трудно как-то обобщить людей, но ваш персонаж обладает следующими чертами.

Увеличение параметров. Все ваши параметры увеличены на 1.

Возраст. Люди достигают зрелости к концу второго десятка лет и живут меньше столетия.

Мировоззрение. Люди не склоняются к конкретному мировоззрению. Среди них встречаются как добрые, так и злые.

Размер. Рост и телосложение людей сильно разнятся, от примерно 5 футов до более чем 6 футов. Независимо от вашего конкретного роста, ваш размер Средний.

Скорость. Базовая скорость передвижения 30 футов.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и еще одном языке на ваш выбор. Люди обычно изучают языки других народов, с которыми им приходится иметь дело, включая довольно странные диалекты. Они любят использовать заимствованные из других языков слова: орочьи ругательства, эльфийские музыкальные обороты, дворфийские военные термины и тд.

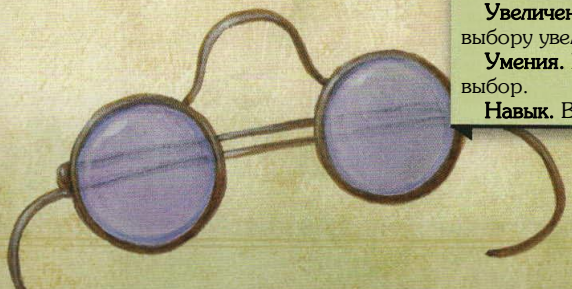
Другой вариант черт.

Если в вашей кампании используются опциональные правила навыков из главы 5, то ваш МП может позволить вам использовать этот вариант черт вместо стандартного.

Увеличение параметров. Два параметра по вашему выбору увеличены на 1.

Умения. Вы получаете владение одним умением на ваш выбор.

Навык. Вы получаете 1 навык на ваш выбор.



Драконорожденные

Её отец не двигаясь стоял на первой из трёх ступенек, ведущих к порталу. Чешуя на его лице побледнела с краев, но Мехен Без Клана все равно выглядел так, словно он способен побороть ужасного медведя в одиночку. Его знаменитая броня куда-то исчезла, её заменял чешуйчатый доспех фиолетового оттенка с серебряными прожилками. На руке красовался герб, знак какого-то чужеземного дома. Меч, однако, был прежним, тот, что он носил еще до того, как нашел близнецов у врат Аруш Ваема.

За всю свою жизнь Фариде ни разу не удавалось прочесть что-либо на лице своего отца. Человек, которому не по силам даже заметить её движение глаз, не увидел бы в драконьем лице Мехена Без Клана ничего кроме безразличия. Однако она могла многое сказать, глядя на движение его чешуи, взгляд или оскал.

Но в этот раз чешуя был абсолютно неподвижна и даже Фариде не видела в его лице ничего, кроме безразличия.

—Эрин М. Эванс, *Враг*

Произошедшие от драконов, как можно понять из них имени, драконорожденные гордо ступают по миру, который встречает их со страхом и непониманием. Созданные богами драконов или самими драконами, драконорожденные изначально вылупились из драконьих яиц, представляя собой уникальную расу, сочетающую лучшие характеристики драконов и гуманоидов. Некоторые драконорожденные верно служат самим драконам, а другие просто плывут по течению, не найдя себе призвания.

Гордый драконий род

Драконорожденные выглядят словно драконы, стоящие на задних лапах, хотя и без крыльев и хвоста. Чешуя первых драконорожденных имела цвет того рода драконов, к которому они принадлежали, однако многие поколения межвидовых отношений, породили множество других цветов. Их мелкие и аккуратные чешуйки обычно бронзового или медного цвета, с оттенками алого, бурого, золотого или медно-зеленого. Драконорожденные высокие и хорошо сложенные. Их рост достигает 6.5 футов, а вес более 300 фунтов. Сильные руки и ноги, на которых расположены четыре пальца с острыми когтями.

Кровь определенного рода драконов течет в жилах кланов драконорожденных. Эти драконорожденные часто гордятся чешуей, которая по цвету очень близка к их драконьему предку - ярко красная, зеленая, голубая или белая, блестящая черная, или мерцающая золотая, серебряная, медная или бронзовая.

Самодостаточные кланы

Для каждого драконорожденного клан более важен, чем их собственная жизнь. Они уважают клан и ставят его превыше всего, даже богов. Каждый поступок драконорожденного рассматривается с позиции чести его клана, и те, кто навлекают позор на клан, могут быть изгнаны. Каждый драконорожденный знает свое место и обязанности внутри клана, и его честь требует, чтоб эти обязанности выполнялись неукоснительно.

Постоянное стремление к совершенствованию отражает самодостаточность этой расы. Драконорожденные ценят мастерство и совершенство в любых начинаниях. Они ненавидят неудачи и прилагают огромные усилия, прежде чем отказаться какой-то цели. Целью жизни каждого драконорожденного является совершенствование какого-либо умения. Представителям других рас легко заслужить уважение драконорожденного, если они посвятили себя изучению того же навыка.

И хотя все драконорожденные стремятся быть самодостаточными, они понимают, что не стоит отказываться от помощи в трудный момент. Но за помощью они обращаются прежде всего к клану, а если клан нуждается в помощи, то к другому клану драконорожденных. И лишь потом они могут обратиться за помощью к другим расам или даже богам.

Имена драконорожденных

У каждого драконорожденного есть имя, которое им дают при рождении, перед которым они ставят название клана как знак уважения. Друзья могут использовать детские имена или прозвища. Имена могут отражать определенные события или привычки.

Мужские имена: Арджхан, Баласар, Бхараш, Донаар, Гхеш, Хескан, Крив, Медраш, Мехен, Надарр, Панджед, Патрин, Рхогар, Шамаш, Шединн, Тархун, Торинн.

Женские имена: Акра, Бири, Даар, Фариде, Харанн, Хавилар, Джхери, Кава, Коринн, Мисханн, Нала, Перра, Райанн, Сора, Сурина, Тхава, Уаджит

Необычные расы

Драконорожденные и все последующие расы, описанные в этой главе, являются редкими. Они есть не во всех мирах D&D, а там, где они все же встречаются, они менее распространены, нежели дворфы, эльфы, халфлинги и люди.

В многонациональных городах мультивселенной D&D, большинство людей вряд ли обратят внимание даже на самые экзотические расы. Однако в маленьких городках и деревнях всё иначе. Там не привыкли видеть необычные расы и поэтому будут реагировать соответственно.

Драконорожденные. Легко прийти к выводу, что драконорожденный - это монстр, особенно, если цвет его чешуи не принадлежит к одному из драконьих родов. Люди будут относиться к нему опаской, нежели страхом, если только он не начнет дышать огнем, сея вокруг разрушение.

Гномы. Гномы не выглядят опасными, и быстро снимают всякие подозрения хорошей шуткой. Обычные люди относятся к ним с любопытством, если никогда их прежде не видели, и очень редко враждебны по отношению к ним.

Полуэльфы. Хотя многие люди никогда не видели полуэльфов, все знают об их существовании. Полуэльф скорее станет целью для сплетен за его спиной и привлечет чужие взгляды в таверне, нежели вызовет неприкрытое любопытство.

Полуорки. Принято считать, что полуорки агрессивны и легко впадают в ярость, поэтому люди ведут себя осторожно в присутствии незнакомого полуорка. Продавцы могут прятать ценные или хрупкие товары, если полуорк входит в их магазин, а люди потихоньку убираться из таверны, предполагая, что скоро начнется драка.

Тифлинги. Если полуорков встречают с осторожностью, то тифлинги вызывают сверхъестественный страх. Их темное происхождение становится очевидным, стоит лишь взглянуть на них. И большинство людей могут счесть, что это дьявол, явившийся с Девятого Круга Ада. Люди могут начать чертить святые знамения и переходить на другую сторону дороги, если увидят приближающегося тифлинга.

Детские имена: Скалолаз, Кривоухий, Липучка, Праведный, Маленький Крив, Грызун, Пылкий.

Имена Кланов: Кровавая погибель, Наездник драконов, Огненнолицый, Молотокрылый, Создатель истории, Лунная чешуя, Клинок мира, Помеченный кровью, Серебрянное копье, Заколдованная чешуя, Несущий войну.

Черты драконорожденных

Ваше драконье происхождение проявляется рядом черт, свойственных всем драконорожденным.

Увеличение параметров. Ваша параметр Силы увеличен на 2, а параметр Харизмы на 1.

Возраст. Юные драконорожденные растут очень быстро, они начинают ходить спустя несколько часов после рождения, в возрасте трех лет уже достигают размера 10-летнего человеческого ребенка, а зрелости в возрасте 15 лет. Продолжительность жизни около 80 лет.

Мировоззрение. Драконорожденные склонны к крайностям, делая сознательный выбор в грандиозной войне между добром и злом (которые представлены Бахамутом и Тиаматом соответственно). Большинство драконорожденных добрые, но те, кто выбрали Тиамата могут быть ужасными злодеями.

Размер. Драконорожденные выше и тяжелее людей, их рост превышает 6 футов, а средний вес около 250 фунтов. Ваш размер Средний.

Скорость. Базовая скорость передвижения 30 футов.

Драконье происхождение

Дракон	Тип урона	Дыхание дракона
Черный	Кислота	линия 5 на 30 футов (Лвк.сп.б)
Голубой	Молния	линия 5 на 30 футов (Лвк.сп.б)
Латунный	Огонь	линия 5 на 30 футов (Лвк.сп.б)
Бронзовый	Молния	линия 5 на 30 футов (Лвк.сп.б)
Медный	Кислота	линия 5 на 30 футов (Лвк.сп.б)
Золотой	Огонь	конус 15 футов (Лвк.сп.б)
Зеленый	Яд	конус 15 футов (Тел.сп.б)
Красный	Огонь	конус 15 футов (Лвк.сп.б)
Серебряный	Холод	конус 15 футов (Тел.сп.б)
Белый	Холод	конус 15 футов (Тел.сп.б)

Драконианцы

В сеттинге Саги о Копье последователи злой богини Такхизис научились темному ритуалу, который позволил им осквернять яйца металлических драконов, рождая на свет злых драконорожденных, именуемых драконианцами. Существует 5 видов драконианцев (в соответствии с 5 видами металлических драконов), воевавших за Такхизис в Войне Копья: аураки (золотые), баазы (латунные), бозаки (бронзовые), капаки (медные) и сиваки (серебряные). Вместо драконьего дыхания они обладают уникальными магическими способностями.

Драконье происхождение. Вы произошли от драконов. Выберите один из видов драконов, указанных в таблице Драконьего происхождения. Ваше драконье дыхание и сопротивление урону зависит от выбранного вами вида.

Драконье дыхание. Вы можете потратить свое действие, чтобы выдохнуть поток разрушительной энергии. Размер, форма и тип урона зависят от выбранного происхождения.

При использовании драконьего дыхания каждое существо в зоне действия должно сделать спасбросок, который определяется драконьим происхождением. Класс Сложности спасброска равен 8+модификатор параметра + бонус мастерства. При неудачном спасброске существо получает 2d6 урона, а при удачном - половину. Урон от дыхания увеличивается до 3d6 на 6 уровне, 4d6 на 11 уровне и 5d6 на 16 уровне.

После использования драконьего дыхания вы не можете использовать его снова, пока не отдохнете.

Сопротивление урону. У вас есть сопротивление определенному типу урона, согласно вашему драконьему происхождению.

Языки. Вы можете разговаривать, читать и писать на Общем и Драконьем языках. Драконий язык считается одним из старейших языков и часто используется в магических науках. Для большинства других существ он кажется резким, поскольку включает в себя множество твердых и шипящих согласных.

Гномы

Худой, с светло-желтыми волосами, каштановой кожей и сверкающими бирюзовыми глазами, Бургелл был вдвое ниже Аэрона, и ему пришлось залезть на табурет, чтобы посмотреть в глазок. Как и большинство других домов в Эбле, этот был рассчитан на людей, и маленьким его жителям ничего не оставалось, кроме как мириться с подобными неудобствами.

Но по-крайней мере размер помещения позволял Бургеллу разложить весь свой крошечный инвентарь. Передняя комната была его мастерской, и содержала великое множество различных инструментов: молотки, стамески, пилы, отмычки, цветные линзы, ювелирные лупы, а также горшочки с натертыми и измельченными ингредиентами, необходимыми для заклинаний. Толстый серый кот, фамильяр мага, лежал, свернувшись клубком на гримуаре. Он открыл глаза и одарил Аэрона презрительным взглядом, а затем снова уснул.

—Ричард Ли Байерз, *Черный Букет*

Непрестанный гул и шум оживленной деятельности слышен там, где селятся сплоченные общества гномов. Этот гул то и дело перемежается с другими, более громкими звуками, скрипом шлифовальных станков, небольшими хлопками, возгласами ликования и особенно взрывами хохота. Гномы получают удовольствие от жизни, наслаждаясь каждым моментом, который они могут посвятить изобретениям, исследованиям, творчеству и играм.

Полные жизни

Энергия и энтузиазм гномов сочится из каждого дюйма их маленького тела. Гномы обычно чуть выше 3 футов и весят от 40 до 45 фунтов. На их тёмных загорелых лицах всегда видна широкая улыбка (прямо под их выдающимися носами), а их яркие глаза всегда сияют от возбуждения. Светлые волосы гномов обычно торчат во все стороны, словно демонстрируя их ненасытный интерес ко всему, происходящему вокруг.

Личность гномов во многом оказывает влияние на их внешний вид. Мужчины, несмотря на дикие прически, тщательно расчесывают свои бороды, хотя и заплетают их порой в удивительные хвостики и косички. Одежда гномов обычно состоит из скромных земельных тонов и искусно украшена вышивкой, тиснением и сверкающими камнями.

Восхитительное прилежание

Гномы считают, что жизнь замечательна, и поэтому они получают удовольствие от каждого из своих 3-5 сотен лет. Люди могут задаваться вопросом, не надоест ли жить за столько лет, а эльфы тратят много времени наслаждаясь красотами мира. Гномы же беспокоятся, что даже за все эти годы они могут не успеть увидеть и попробовать всё.

Гномы говорят так, словно им не удается достаточно быстро извлекать мысли из своей головы. Даже если у них есть идеи и мнения по поводу ряда вопросов, они все же внимательно выслушивают других, издавая возгласы удивления или одобрения.

Глубинные гномы

Третий вид гномов, глубинные гномы (или свирфнеблины), которые живут в небольших общинах в Подземье. В отличие от дуэргаров и дроу, свирфнеблины такие же добрые, как и их сородичи. Однако их юмор и энтузиазм поугас в связи с жизнью в угнетающем подземном мире, а их деятельность в основном ограничивается работой по камню.

Хотя гномы и любят шутки всех сортов, в особенности каламбуры и розыгрыши, они серьезно относятся к важным задачам. Многие гномы являются искусными инженерами, алхимиками, жестянщиками и изобретателями. Если они допускают ошибки в ходе работы, то смеются над собой, продолжая стремиться к совершенству, порой подвергая себя серьезной опасности.

Великолепные норы

Гномы строят свои дома в холмистых и лесных местностях. Они живут под землей, но чаще выходят на свежий воздух нежели дворфы, наслаждаясь природой и миром на поверхности, каждый раз, когда им представляется возможность. Их дома хорошо спрятаны благодаря хитрым конструкциям и заклинаниям иллюзии. Желанных гостей быстро впускают в ярко освещенные и тёплые норы. А нежеланным редко удается найти их.

Гномы, живущие в землях людей, обычно работают ювелирами, инженерами, мудрецами или жестянщиками. Некоторые люди нанимают гномов-наставников, чтобы их ученики могли получить не только хорошее обучение, но и научиться наслаждаться трудом. Один гном может обучить несколько поколений одной семьи за свою долгую жизнь.

Имена гномов

Гномы любят имена, и большинство имеют дюжину или около того. Мама, папа, старейшины клана, тетушки и дядюшки дают гному имена, а порой и ряд прозвищ, которые могут привязаться со временем. Имена гномов обычно являются вариациями имен предков и дальних родственников, хотя некоторые из них могут быть абсолютно новыми. Имея дело с людьми и другими расами, у которых возникают проблемы с именами, гномы привыкают использовать не более трех имен, личное имя, название клана и прозвище, выбирая среди них те, которые смешнее всего произносить.

Мужские имена: Альстон, Альвин, Боддинок, Брокк, Бургелл, Димбл, Элдон, Эрки, Фонкин, Фруг, Гербо, Гимбл, Глим, Джебеддо, Келлен, Намфудл, Оррин, Роондар, Сибо, Синдри, Варрин, Вренн, Зук

Женские имена: Бимпноттин, Брина, Карамип, Карлин, Донелия, Дувамиль, Элла, Эллиджобель, Элливик, Лили, Лупмоттин, Лорилла, Марднаб, Нисса, Никс, Ода, Орла, Ройвин, Шамиль, Тана, Вэйвокет, Занна

Названия кланов: Берен, Даергель, Фолкор, Гаррике, Нэкл, Мурниг, Нингель, Раулнор, Шеппен, Тимберс, Турен

Прозвища: Пивохлёб, Барсук, Плащ, Меховик, Глиномес, Босоног, Рябой, Хромой, Ботинок, Искровик

Повидать мир

Любопытные и энергичные, гномы могут отправиться путешествовать, чтобы утолить свою жажду исследований. Гномы любят драгоценные камни и другие красивые вещи, поэтому многие гномы выбирают приключения как опасный, но быстрый путь к богатству. Неважно, с чем они столкнутся во время путешествия, образ жизни гномов позволяет им получать удовольствие от любой деятельности, порой к великому раздражению их компаньонов.

Черты гномов

Гномы обладают рядом черт, свойственных всем гномам.

Увеличение параметров. Ваш параметр интеллекта увеличен на 2.

Возраст. Гномы достигают зрелости в том же возрасте, что и люди, и большинство начинают взрослую жизнь около 40 лет. Продолжительность жизни от 350 до почти 500 лет.

Мировоззрение. Гномы чаще всего добрые. Те, кто склоняются к порядку, становятся мудрецами, инженерами, исследователями, учеными или изобретателями. Склонные к хаосу, становятся менестрелями, ювелирами, странниками или мошенниками. Гномы обычно добросердечны, и даже

Всегда добродушные

Гномы редко проявляют враждебность или злобу, если кто-либо не обидел их действительно серьезно. Гномы знают, что большинство других рас не разделяют их чувство юмора, но все равно наслаждаются любой компанией, также как они наслаждаются любым занятием.

мошенники среди них чаще делают это из шалости, нежели со злым умыслом.

Размер. Рост гнома обычно от 3 до 4 футов, а вес около 40 фунтов. Ваш размер Маленький.

Скорость. Базовая скорость передвижения 25 футов.

Темновидение. Привыкшие жить под землей, гномы имеют исключительное зрение в темноте и условиях плохой видимости. При тусклом освещении, вы видите на расстоянии 60 футов так, словно при ярком свете, а в темноте так, словно при тусклом освещении. Однако вы не можете различать цвета в темноте, только оттенки серого.

Гномья хитрость. У вас есть преимущество при всех спасбросках по Интеллекту, Мудрости и Харизме против магии.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Гномьем языках. Гномий язык, который использует Дворфийскую письменность, известен своими научными трактатами и энциклопедиями природного мира.

Разновидности. В большинстве миров D&D существует два вида гномов: лесные гномы и каменные гномы. Выберите один из этих видов.

Лесные гномы

Будучи лесным гномом, вы владеете магией иллюзий, а также врожденной быстротой и скрытностью. В мирах D&D лесные гномы встречаются редко. Они живут в скрытых общинах сильванских лесов, используя магию и уловки, чтобы избежать опасности и остаться незамеченными. Лесные гномы обычно дружелюбны по отношению к другим лесным народам, они считают эльфов и добрых фей своими самыми важными союзниками. Эти гномы также ладят с мелкими лесными животными и полагаются на них при получении информации об опасностях, с которыми они могут столкнуться.

Увеличение параметров. Ваш параметр Ловкости увеличен на 1.

Прирожденный иллюзионист. Вы знаете заклинание *малая иллюзия*. Параметр данного заклинания - Интеллект.

Общение с маленькими животными. Используя звуки и жесты, вы можете передавать простые понятия Маленьким и Крошечным животным. Лесные гномы любят животных и часто держат при себе белок, барсуков, кроликов, кротов, дятлов и других существ.

Каменный гном

Каменным гномам свойственна изобретательность и смелость, которой нет у других гномов. Большинство гномов в мирах D&D - каменные гномы, включая гномов-жестянщиков из Саги о Копье.

Увеличение параметров. Ваш параметр Телосложения увеличен на 1.

Знание ремёсел. Если вам необходимо сделать проверку Интеллекта (История) касательно магических предметов, алхимических объектов или технических устройств, добавьте к броску двукратный бонус мастерства вместо обычного.

Жестянщик. Вы умеете пользоваться инструментами жестянщика. Используя эти инструменты, вы можете потратить 1 час и материалы стоимостью 10 з, чтобы создать маленькое заводное устройство (КБ 5, 1 ОЗ). Это устройство перестает работать через 24 часа (если вы не потратите 1 час, ремонтируя её), или до тех пор, пока вы не решите разобрать его. В этом случае вы получаете обратно материалы, потраченные на его создание. Вы не можете иметь более трех таких устройств одновременно.

Создавая устройство, выберите один из следующих вариантов:

Заводная игрушка. Это заводная фигурка животного, монстра или человека, например, лягушка, мышь, птичка, дракончик или солдатик. После размещения на земле, игрушка двигается в случайном направлении со скоростью 5 футов во время вашего хода. При этом она издает звуки, соответствующие существу, которое она изображает

Зажигалка. Устройство, создающее небольшой огонь, который можно использовать, чтобы поджечь свечу, факел или костер. Использование устройства расходует ваше действие.

Музыкальная шкатулка. Если открыть, шкатулка начинает играть одну мелодию со средней громкостью. Шкатулка останавливает либо, когда песня заканчивается, либо если ее закрыть.

Полуэльфы

Флинт щурился, вглядываясь против света. Он увидел человека, шедшего к нему по склону Поднявшись, Флинт отступил в тень высокой сосны, чтобы свет не так бил в глаза. Походка человека была упругой и легкой – на эльфийский лад, подумалось Флинту, – но тело выглядело мускулистым и крепким, – черта не вполне эльфийская. Зеленый капюшон мешал разглядеть лицо. Флинт видел только загорелые щеки и рыжевато-русую бороду, какие у эльфов не растут никогда. При бедре у человека висел меч, а на плече – длинный лук. На нем была одежда из мягкой кожи с тисненым узором. Узор был эльфийским. Но борода? Погодите-ка…

– Танис? – окликнул Флинт неуверенно.

– А кто же еще! – Бородатая физиономия расплылась в широченной улыбке. Танис сгреб гнома в охапку, оторвав его от земли. Флинт ответил объятием на объятие, но тут же вспомнил о своем достоинстве и высвободился из рук полуэльфа.

—Маргарэт Уэйс и Трейси Хикмен,
Драконы осенних сумерек

Блуждающие в двух мирах, но не принадлежащие полностью ни к одному из них, полуэльфы в каком-то смысле сочетают в себе лучшие качества их предков: человеческое любопытство и изобретательность, а также амбиции, уравновешиваемые отточенными чувствами, любовью к природе и изысканными вкусами, свойственными эльфам. Многие полуэльфы живут среди людей, несмотря на их духовные и физические отличия, наблюдая, как друзья и любимые стареют, когда их время почти не трогает. Другие живут среди эльфов, чувствуя беспокойство, когда они достигают зрелости, в то время как их эльфийские сверстники всё еще считаются детьми.

Многие полуэльфы, не сумев влиться в эти общества, выбирают уединенную жизнь или присоединяются к другим изгоям и отщепенцам.

Принадлежащие к двум мирам

Для людей полуэльфы выглядят как эльфы, а для эльфов наоборот, как люди. По росту они находятся наравне со своими предками, однако они не столь стройны как эльфы, но и не столь широки как люди. Их рост колеблется между 5 и 6 футами, а вес между 100 и 180 фунтами. Мужчины обычно совсем немного выше и тяжелее женщин. У полуэльфов мужчин присутствуют волосы на лице, и они часто отращивают бороды, чтобы скрыть свои эльфийские корни. Остальные черты полуэльфов лежат где-то между их человеческими и эльфийскими предками, что порождает еще большее разнообразие. Цвет глаз, однако, чаще всего они получают от своих эльфийских предков.

Великолепные послы

Многие полуэльфы с раннего возраста учатся ладить со всеми, разряжая напряженность и находя общие взгляды. Они обладают эльфийской грацией, не унаследовав эльфийское равнодушие, и человеческой энергией без свойственной людям грубости. Поэтому они становятся великолепными послами и посредниками (кроме дел между эльфами и людьми, потому что каждая сторона подозревает их в содействии другой стороне).

Дипломаты или странники

У полуэльфов нет своих земель, хотя их с радостью принимают среди людей, и чуть более прохладно в эльфийских лесах. В больших городах, в регионах, где эльфы часто контактируют с людьми, живет достаточно полуэльфов, что они создают свои собственные маленькие общины. Там они наслаждаются компанией друг друга, ведь только другие полуэльфы могут понять каково это, жить среди двух миров.

Однако в большинстве областей мира полуэльфы встречаются настолько редко, что один может жить годами, так и не встретив ни одного из своих сородичей. Порой полуэльфы предпочитают избегать компании, ведя одинокую жизнь лесничего или охотника и редко контактируя с цивилизацией. Как и эльфы, многие любят путешествовать, что вызвано их долголетием. Другие же, напротив, вливаются в общество, используя свою харизму и навыки общения, что делает их великолепными дипломатами или мошенниками.

Имена полуэльфов

Полуэльфы используют человеческие или эльфийские имена. Словно стараясь подчеркнуть, что они не полностью принадлежат этому обществу, полуэльфы, выросшие в обществе людей, часто берут себе эльфийские имена, а те, кто вырос среди эльфов - человеческие.

Черты полуэльфов

Полуэльфы обладают рядом качеств, свойственных эльфам, и некоторыми уникальными чертами.

Увеличение параметров. Ваш параметр Харизмы увеличен на 2, а два других параметра по вашему выбору на 1.

Возраст. Полуэльфы взрослеют с той же скоростью, что и люди, достигая зрелости в возрасте 20 лет. Однако живут они существенно дольше, порой доживая до 180.

Мировоззрение. Полуэльфы имеют склонность к хаосу так же, как их эльфийские предки. Они ценят личную свободу, самовыражение, не желая быть ни лидерами, ни последователями. Они не любят, когда их ограничивают правилами, требуют от них чего-либо, и порой проявляют ненадежность, или по-меньшей мере непредсказуемость.

Размер. Полуэльфы примерно того же размера, что и люди. Рост от 5 до 6 футов. Размер - Средний.

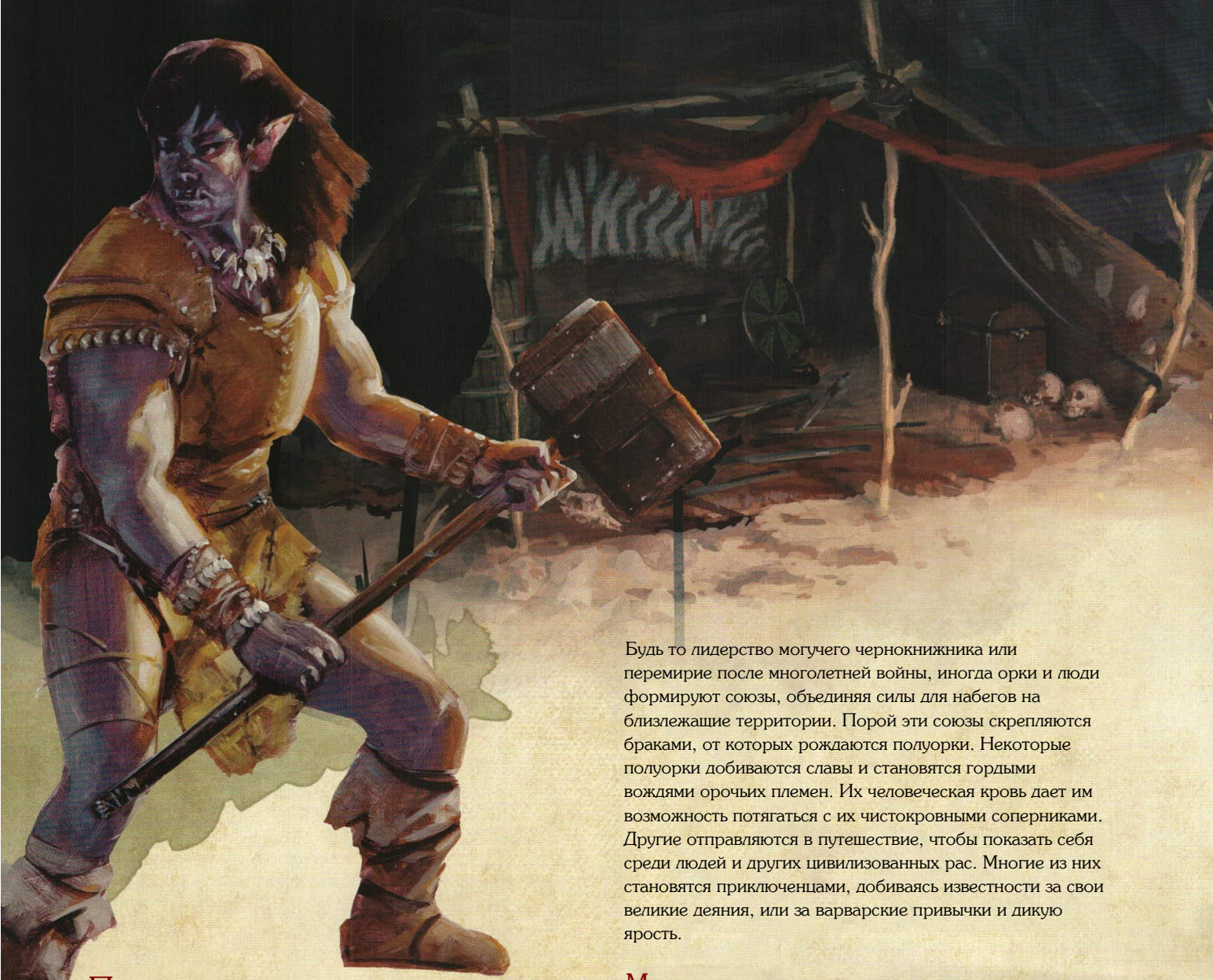
Скорость. Базовая скорость передвижения 30 футов.

Темновидение. Благодаря эльфийской крови, вы обладаете исключительным зрением в темноте и условиях плохой видимости. При тусклом освещении, вы видите на расстоянии 60 футов так, словно при ярком свете, а в темноте так, словно при тусклом освещении. Однако вы не можете различать цвета в темноте, только оттенки серого.

Волшебное происхождение. Вы обладаете преимуществом при спасбросках против очарования, кроме того вас невозможно усыпить магией.

Универсальность. Вы владеете двумя умениями на ваш выбор.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем, Эльфийском и еще одном языке на ваш выбор.



Полуорки

Вождь Мхуррен поднялся с мехов, на которых он лежал вместе со своими женщинами, и натянул на свой мускулистый торс короткую кольчугу, состоящую, из тяжелых стальных колец. Благодаря человеческой крови в его жилах, он был выше большинства своих воинов и лучше переносил дневной свет. У Кровавых Черепов воина ценили за силу, свирепость и ум. Человеческое происхождение не порочило воина, если он был силен, вынослив и кровожаден, как чистокровный орк. Полуорки, которые были слабее своих чистокровных товарищей, не долго выдерживали жизнь в Кровавых Черепах или любом другом племени орков. Но порой человеческая кровь давала войну необходимую смесь хитрости, амбиций и самодисциплины, чтобы зайти так далеко, как это сделал Мхуррен. Он был мастером племени, состоявшем из двух тысяч копий, и самым сильным вождем в Таре.

—Ричард Бэйкер, *Маг Меча*

Будь то лидерство могучего чернокнижника или перемирие после многолетней войны, иногда орки и люди формируют союзы, объединяя силы для набегов на близлежащие территории. Порой эти союзы скрепляются браками, от которых рождаются полуорки. Некоторые полуорки добиваются славы и становятся гордыми вождями орочьих племен. Их человеческая кровь дает им возможность потягаться с их чистокровными соперниками. Другие отправляются в путешествие, чтобы показать себя среди людей и других цивилизованных рас. Многие из них становятся приключенцами, добиваясь известности за свои великие деяния, или за варварские привычки и дикую ярость.

Могучие и покрытые шрамами

Полуорки имеют серую кожу, пологие лбы, выдающиеся вперед челюсти, выступающие зубы и могучее телосложение, за которым видно их орочье происхождение. Рост полуорков от 6 до 7 футов, а вес от 180 до 250 фунтов.

Орки расценивают боевые шрамы как доказательства отваги, а декоративные как символы красоты. Однако другие шрамы, помечают орка или полуорка, как бывшего раба или изгоя. Любой полуорк, который жил среди орков, имеет шрамы, знаки унижения или гордости, демонстрирующие их прошлые заслуги или ранения. Такой полуорк, оказавшись среди людей, может гордо демонстрировать эти шрамы или позорно прятать их.

Знак Груумша

Одноглазый бог Груумш создал орков и даже те орки, которые отказались ему поклоняться, не могут полностью избежать его влияния. Это касается и полуорков, хотя их человеческая кровь смягчает влияние орочьего наследия. Некоторые полуорки слышат шепот Груумша в своих снах. Он призывает их дать волю гневу, который кипит в них. Другие же чувствуют ликование Груумша, когда вступают

в бой, и тогда они либо ликуют вместе с ним или дрожат от страха и ненависти. Полуорки не злые по своей природе, но зло прячется глубоко в них, не важно принимают ли они его или противостоят ему.

Помимо ярости Груумша, полуорки сильнее подвержены эмоциям. Ярость не просто заставляет их сердце биться быстрее, она заставляет их тело пылать огнем. Обиды обжигают словно кислота, а печаль высасывает все силы. Но они также смеются, громко и от всего сердца, а простые радости - еда, выпивка, борьба и дикие танцы - переполняют их сердца весельем. Полуорки обычно вспыльчивы, а порой угрюмы. Они предпочитают действие - размышлениям, а драки - спорам. Наибольших успехов в цивилизованном мире добиваются те полуорки, которые научились контролировать себя.

Племена и трущобы

Полуорки часто живут среди орков. Из всех остальных рас, люди теплее всего принимают их, поэтому полуорки, которые не живут в орочьих племенах, чаще всего живут среди людей. Показывая себя среди грубых варварских племен или выживая в трущобах огромных городов, полуорки полагаются на свою физическую мощь, выносливость и непоколебимую решимость, которую они унаследовали от человека.

Имена полуорков

Полуорки обычно получают имена согласно культуре, в которой они выросли. Полуорк, который хочет жить среди людей, может выбрать себе человеческое имя. Однако другие выбирают звучные орочьи имена, считая, что это делает их более устрашающими.

Мужские имена: Денч, Фэнг, Гелл, Хенк, Холг, Имш, Кет, Краск, Мхуррен, Ронт, Шамп, Токк

Женские имена: Багги, Эмен, Енгонг, Кансиф, Мэв, Нига, Овак, Овнка, Шаута, Сутха, Вола, Волен, Евельда

Черты полуорков

Полуорк обладает рядом черт, обусловленных его орочьим происхождением.

Стремление к признанию

Каждому полуорку приходится искать способы добиться признания у тех, кто ненавидит орков. Некоторые просто стараются не привлекать лишнего внимания. Некоторые ведут себя как можно спокойнее и добрее на людях (даже если это поведение не искренне). А некоторые стараются вести себя так, чтобы другие их избегали.

Увеличение параметров. Ваш параметр силы увеличен на 2, а параметр Телосложения на 1.

Возраст. Полуорки взрослеют немного быстрее, чем люди. Они достигают зрелости в 14 лет и живут около 70.

Мировоззрение. Полуорки унаследовали орочью склонность к хаосу, и немного склоняются в сторону добра. Однако полуорки, выросшие среди орков и живущие среди них, обычно злые.

Размер. Полуорки немного выше и шире людей, их рост от 5 до почти 7 футов. Размер - Средний.

Скорость. Базовая скорость передвижения 30 футов.

Темновидение. Благодаря орочьей крови вы обладаете исключительным зрением в темноте и условиях плохой видимости. При тусклом освещении, вы видите на расстоянии 60 футов так, словно при ярком свете, а в темноте так, словно при тусклом освещении. Однако вы не можете различать цвета в темноте, только оттенки серого.

Угрожающий вид. Вы получаете владение умением Запугивание.

Непреклонность. Если ваши ОЗ упали до 0, но вы не убиты на месте, вместо этого вы можете снизить ОЗ до 1. Можно использовать повторно только после полного отдыха.

Свирепые атаки. Нанося критический удар оружием ближнего боя, вы можете бросить один из кубиков урона этим оружием и добавить его результат к дополнительному урону от критического удара.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Орочьем языках. Язык орков груб, резок и полон твердых согласных. У него нет своей письменности, вместо которой используется дворфийская.

Тифлинги

"Но ты ведь понимаешь, как люди смотрят на тебя, дитя дьявола."

Его черные глаза, холодные как зимняя вьюга, заглядывали прямо ей в душу, а внезапная серьезность в его голосе потрясла её.

"Как там говаривают"? - спросил он. "Один - это любопытство, двое - заговор..."

"А трое - проклятье" - закончила она. "Думаешь я не слышала эту чушь раньше?"

"Знаю, что слышала." И добавил, когда она взглянула на него: "Не то чтобы я лез к тебе в душу, милая. Это бремя, которое несет каждый тифлинг. Некоторые ломаются под ним, другие живут с этой ношей, а третьи наслаждаются ею." Он снова наклонил голову, пристально глядя на нее со злым блеском в глазах. "Ты борешься, не так ли?" Как дикая кошка, готов поспорить. И каждый удар или замечание в твою сторону лишь делает твои когти острее."

—Эрин М. Эванс, *Падшие Ангелы*

Встречать всюду косые взгляды и шепот, страдать от жестокости и оскорблений на улицах, видеть недоверие и страх в каждом - это участь тифлинга. И в довершение ко всему тифлинги знают, что виной тому пакт, который заключили их предки с Асмодеем - правителем Девяти кругов Ада. Их внешность и природа - не их вина, но результат древнего греха, за который придется отвечать им, их детям и детям их детей.

Дьявольская родословная

Тифлинги происходят от людей, и в предельно широком смысле они всё еще выглядят как люди. Однако их дьявольское наследие оставило заметный отпечаток на их внешности. Тифлинги имеют большие рога разных форм: одни витые, как у баранов, другие прямые и длинные, как у газели, а порой спиральные, как у антилоп. У них есть толстый хвост длиной от 4 до 5 футов, которым они бьют об землю или обвивают вокруг ног, когда раздражены или нервничают. У них острые, выдающиеся клыки и глаза чётких цветов: черные, красные, белые, серебряные или золотые, без видимых белков и зрачков. Цветок кожи повторяет разнообразие человеческой, но также включает оттенки красного. Их волосы, ниспадающие вокруг рогов, обычно черные или коричневые с оттенками красного, голубого или фиолетового.

Уверенные в себе и недоверчивые

Тифлинги встречаются очень редко, обычно в городах людей, где они занимаются мошенничеством, воровством и прочим криминалом в самых неблагополучных районах.

Иногда они живут среди других расовых меньшинств в анклавах, где их уважают больше, чем где-то еще.

Не имея родины, тифлинги понимают, что вынуждены сами добиваться всего в этом мире, а для этого нужно быть сильным. Они не сразу доверяют тем, кто называет себя другом, но если компаньоны демонстрируют доверие, то тифлинг отвечает взаимностью. А поклявшись кому-то в верности, тифлинг остается верным другом на всю жизнь.

Имена тифлингов

Имена тифлингов делятся на три широкие категории. Тифлинги рожденные в окружении другой культуры, обычно берут имена свойственные ей. Некоторые имена восходят к Инфернальному языку, который передается от поколения к поколению, отражая их демоническое наследие. А некоторые юные тифлинги, пытающиеся своё найти место в мире, берут имя, символизирующее добродетель или какую-либо идею, а затем пытаются познать её. Для одних такое имя - благородная миссия, для других - печальная участь.

Мужские инфернальные имена: Акменос, Амнон, Баракас, Дамакос, Экемон, Иадос, Каирон, Леукис, Мелех, Мордай, Мортос, Пелайос, Скамос, Терай

Женские инфернальные имена: Акта, Анакис, Брисеис, Криэлла, Дамая, Эа, Каллиста, Лерисса, Макария, Немея, Орианна, Фелайя, Риэта

Идейные имена: Искусство, Гниль, Песня, Вера, Отчаяние, Совершенство, Страх, Слава, Надежда, Идеал, Музыка, Пустота, Открытие, Поэзия, Случайность, Благоговение, Печаль, Смелость, Мучение, Усталость

Взаимное недоверие

Люди обычно относятся к тифлингам с недоверием, считая, что их демоническая природа оставила след на их личности и поведении, а не только на внешности. Лавочники внимательно следят за товарами, когда тифлинг заходит в их магазин, городская стража может некоторое время следовать за ним, а местные демагоги обвиняют тифлингов в странных происшествиях. В действительности же демоническая кровь тифлингов ни капли не влияет на их личность, тогда как постоянное недоверие оставляет свой отпечаток, и они реагируют на это по-разному. Некоторые предпочитают порочную жизнь, чтобы оправдывать сложившиеся стереотипы, другие остаются на пути добра. Большинство просто внимательны к тому, как люди реагируют на них. Имея дело с постоянным недоверием, тифлинги часто учатся преодолевать предрассудки при помощи обаяния или запугивания.

Черты тифлингов

Тифлинги обладают рядом расовых черт, обусловленных их демоническим происхождением.

Увеличение параметров. Ваш параметр Интеллекта увеличен на 1, а параметр Харизмы на 2.

Возраст. Тифлинги взрослеют также как люди, однако живут на несколько лет дольше.

Мировоззрение. Хотя тифлинги и не имеют врожденной склонности ко злу, многие из них заканчивают именно на этой стороне. Злые или нет, тифлинги предпочитают независимость и поэтому склоняются к хаосу.

Размер. Тифлинги примерно того же роста и комплекции, что и люди. Размер - Средний.

Скорость. Базовая скорость перемещения 30 футов.

Темновидение. Благодаря инфернальному происхождению вы обладаете исключительным зрением в темноте и условиях плохой видимости. При тусклом освещении, вы видите на расстоянии 60 футов так, словно при ярком свете, а в темноте так, словно при тусклом освещении. Однако вы не можете различать цвета в темноте, только оттенки серого.

Дьявольское сопротивление. Вы обладаете сопротивлением к огненному урону.

Инфернальное наследие. Вы знаете заклинание *волшебство*, по достижению 3 уровня 1 раз в день вы можете использовать заклинание 2 уровня *демоническая кара*. На 5 уровне вы можете использовать заклинание *тьма* один раз в день. Параметр для этих заклинаний - Харизма.

Языки. Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Инфернальном языках.

Глава 3: Классы

Приключенцы - необычные люди, движимые жаждой острых ощущений. Они ведут жизнь, на которую никто другой не согласился бы. Они герои, ступающие в самые мрачные места этого мира, чтобы преодолеть испытания, с которыми справится далеко не каждый.

Класс в первую очередь определяет, что ваш персонаж может делать. Это больше, чем профессия, это призвание вашего персонажа. Класс формирует ваше восприятие мира и взаимодействие с другими людьми и силами мультивселенной. Воин, например, оценивает окружающий мир с точки зрения стратегии и маневрирования, а себя считает лишь пешкой в большой игре. Клирик, наоборот, может считать себя преданным слугой, исполняющим Божий замысел или оказавшимся в конфликте разных божеств. И в то время, как у воина есть связи среди наемников и армии, клирик может знать многих, священников, паладинов и послушников, которые разделяют его веру.

Класс дает вам ряд способностей, таких как мастерство владения оружием и доспехами у воина, или заклинания волшебника. На низких уровнях, класс дает лишь 2 или 3 из них, однако по мере получения новых уровней, вы будете получать всё больше и больше новых способностей, а прежние станут сильнее. Каждый описание класса в этой главе включает в себя таблицу способностей, приобретаемых классом на каждом уровне, а также подробное их описание.

Порой приключенцы специализируются более чем в одном классе. Плут может изменить свой жизненный путь и принять клятвы паладина. Варвар может обнаружить в себе талант к магии, и попробовать стать волшебником, продолжая при этом совершенствоваться как варвар. Эльфы известны своей способностью сочетать боевые и магические навыки, что позволяет им быть воинами и волшебниками одновременно. Подробное описание этих сочетаний, именуемых мультиклассами, приведено в главе 6.

Двенадцать классов, перечисленных в таблице классов, встречаются повсюду в мире D&D и определяют спектр возможностей большинства приключенцев.

Классы

Класс	Описание	Кубик Здоровья	Основной Параметр	Спасброски	Владение оружием и доспехами
Варвар	Свирепый воин, способный впадать в боевую ярость	d12	Сила	Сила и Телосложение	Легкие и средние доспехи, щиты, простое и боевое оружие
Бард	Волшебник, который черпает свою силу в отголосках музыки созидания	d8	Харизма	Ловкость и Харизма	Легкие доспехи, простое оружие, ручные арбалеты, длинные мечи, рапиры, короткие мечи
Клирик	Священник, который владеет божественной силой	d8	Мудрость	Мудрость и Харизма	Легкие и средние доспехи, щиты и простое оружие
Друид	Священник старовер, владеющий силами природы – растениями, огнем молнией, способный принимать животные формы	d8	Мудрость	Интеллект и Мудрость	Неметаллические легкие, средние доспехи и щиты; дубинки, кинжалы, дротики, копья, булавы, посохи скимитары, серпы, пращи и копья
Воин	Мастер военного дела, владеющий разнообразным оружием и броней	d10	Сила или Ловкость	Сила и Телосложение	Любые доспехи, щиты, простое и боевое оружие
Монах	Мастер боевых искусств, обуздавший силу своего тела, чтобы добиться физического и духовного совершенства	d8	Ловкость и Мудрость	Сила и Ловкость	Простое оружие, короткие мечи
Паладин	Святой воин, связанный нерушимыми клятвами	d10	Сила и Харизма	Мудрость и Харизма	Любые доспехи, щиты, простое и боевое оружие
Следопыт	Воин, который использует магию природы, чтобы доблестно сражаться с опасностями вдали от цивилизации	d10	Сила и Мудрость	Сила и Ловкость	Легкие и средние доспехи, щиты простое и боевое оружие
Плут	Подлец, использующий трюки и скрытность, чтобы преодолеть опасности и одолеть врагов	d8	Ловкость	Ловкость и Интеллект	Легкие доспехи, простое оружие, ручные арбалеты, длинные мечи, рапиры, короткие мечи
Колдун	Заклинатель, черпающий магию из врожденного дара или родословной	d6	Харизма	Телосложение и Харизма	Кинжалы, дротики, пращи короткие посохи, легкие арбалеты
Черно-книжник	Заклинатель, черпающий магию из сделки с экстрапланарной сущностью	d8	Харизма	Мудрость и Харизма	Легкие доспехи, простое оружие
Волшебник	Ученый, способный манипулировать структурой реальности	d6	Интеллект	Интеллект и Мудрость	Кинжалы, дротики, пращи, короткие посохи, легкие арбалеты

Варвар

Высокий мужчина, закутанный в меха, шагает сквозь метель, держа в руке топор. Он смеется, устремляясь вперед к ледяному гиганту, который посмел браконьерствовать на его оленьем пастбище.

Полуорк рычит в лицо своему сопернику, покусившемуся на его власть, и готов сломать ему шею голыми руками, как сделал это с шестью прошлыми претендентами.

С пеной на губах, дворф бросает свой шлем в лицо своему врагу, а затем поворачивается, чтобы всадить свой бронированный локоть в живот второму.

Эти варвары, несмотря на все их различия, имеют кое-что общее - это ярость, необузданная и неутолимая. Это не просто чувство, их гнев — это свирепость загнанного в угол хищника, мощь неослабевающего урагана, разрушительная сила бурного моря.

Одни черпают свою ярость из единения с свирепыми животными инстинктами. Другие - из гнева, переполняющего их в мире полном боли. Для любого варвара, ярость - это не просто боевое безумие, но сочетание сверхъестественных рефлексов, стойкости и силы.

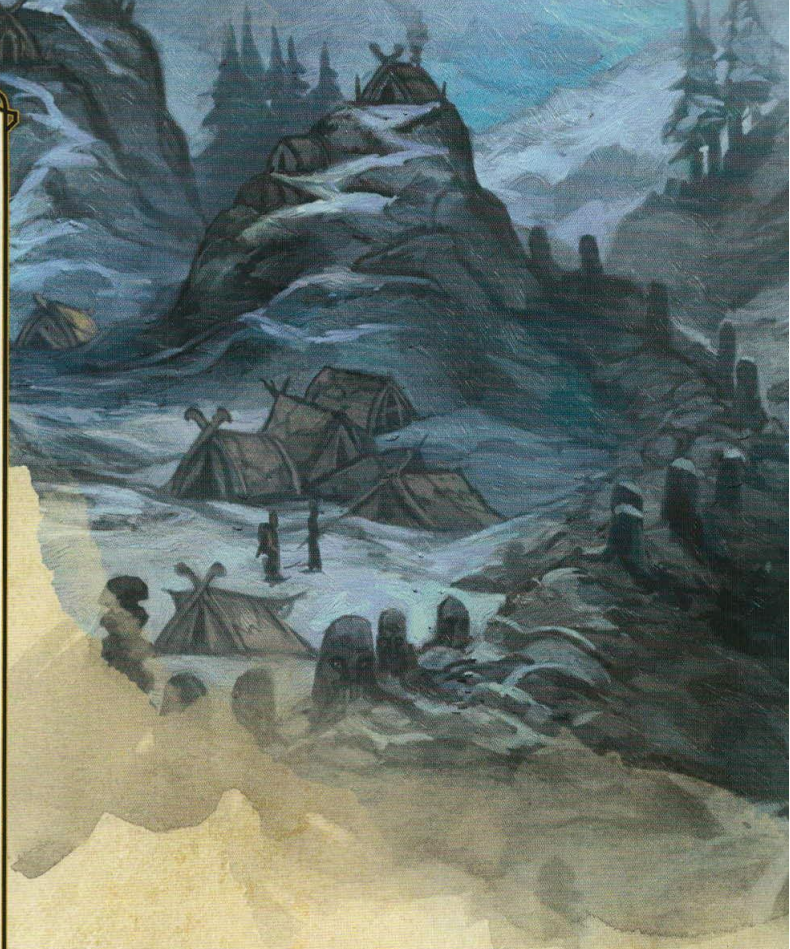
Первородные инстинкты

Люди, живущие в городах, гордятся своим цивилизованным образом жизни, отделяющим их от животных. Словно отрицание собственной природы — это признак совершенства. Для варвара же, цивилизованность - это признак слабости. Сильные принимают свою животную природу, острые инстинкты и свирепую ярость. Варвары чувствуют себя некомфортно, находясь за крепостными стенами или в людской толпе. Они предпочитают дикую местность своих родных краев: тундры, джунглей или лугов, где их племена живут и охотятся.

Варвары оживают в хаосе битвы. Они могут впадать в ярость, которая дает им нечеловеческую силу и стойкость. Варвар может делать это лишь несколько раз без отдыха, однако обычно этого хватает, чтобы одолеть любых врагов.

Жизнь полная опасностей

Не каждый из тех, кого цивилизованное общество считает "варварами", принадлежит к классу варвара. Настоящий варвар обычно является опытнейшим воином в городе, или выступает в роли защитника и лидера людей во время войны. Жизнь в дикой местности полна опасностей: враждующие племена, суровая погода и ужасные монстры.



Варвар

Уровень	Бонус мастерства	Способности	Ярость	Урон в ярости
1	+2	Ярость, Бездоспешная защита	2	+2
2	+2	Безрассудная атака, Чувство опасности	2	+2
3	+2	Первородный путь	3	+2
4	+2	Увеличение параметров	3	+2
5	+3	Дополнительная атака, Быстрое передвижение	4	+2
6	+3	Усиление пути	4	+2
7	+3	Звериный инстинкт	4	+2
8	+3	Увеличение параметров	4	+2
9	+4	Зверский критический удар (1 кубик)	4	+3
10	+4	Усиление пути	4	+3
11	+4	Неослабевающая ярость	4	+3
12	+4	Увеличение параметров	5	+3
13	+5	Зверский критический Удар (2 кубика)	5	+3
14	+5	Усиление пути	5	+3
15	+5	Нескончаемая ярость	5	+3
16	+5	Увеличение параметров	5	+4
17	+6	Зверский критический Удар (3 кубика)	6	+4
18	+6	Неукротимая мощь	6	+4
19	+6	Увеличение параметров	6	+4
20	+6	Первородный чемпион	Неограниченно	+4

Варвары смело бросаются навстречу этим опасностям, чтобы защитить свой народ.

Их отвага перед лицом опасности делает варваров идеальными приключенцами. Их племена часто ведут кочевой образ жизни, поэтому варвары привыкли к путешествиям. Некоторые варвары могут скучать по своим сплоченным семьям, но рано или поздно их заменяют узы, возникающие между членами группы.

Создание Варвара

Создавая варвара, подумайте откуда пришел ваш персонаж и каково его место в мире. Обсудите с МП подходящее происхождение для вашего варвара. Пришел ли он из дальних земель и абсолютно незнаком со здешними местами. Или же кампания происходит в суровых землях, где варвары - обычное дело?

Придумайте, что заставило вас начать приключенческую жизнь? Привлекла ли вас жажда наживы? Или вы присоединились к местным солдатам, чтобы противостоять общей опасности? Или быть может вторжение врага или монстров заставило вас уйти с родных земель? Возможно вы были военнопленным, которого в цепях привели в "цивилизованные" земли, и только теперь вам удалось добиться свободы. Или же вас изгнали из племени из-за какого-либо преступления, нарушенного запрета или восстания.

Быстрое создание

Вы можете быстро создать варвара, выполнив следующие указания. Во-первых, сделайте Силу самым высоким параметром, а вторым - Телосложение. Во-вторых, выберите происхождение чужеземца.

Особенности класса

Варвар обладает следующими особенностями.

Очки здоровья

Кубик здоровья: 1d12 за уровень варвара
Очки здоровья на 1 уровне: 12 + модификатор Телосложения
ОЗ на следующих уровнях: 1d12 (или 7) + модификатор Телосложения за уровень варвара

Умения

Доспехи: Легкая броня, средняя броня, щиты
Оружие: Простое оружие, боевое оружие
Инструменты: Нет

Спасброски: Сила, Телосложение
Умения: Выберите два из: Дрессировка, Атлетика, Запугивание, Природа, Восприятие и Выживание.

Экипировка

Вы начинаете со следующей экипировкой в дополнение к той, которую получаете благодаря своему происхождению:

- *(а)* большой топор или *(б)* любое боевое оружие
- *(а)* два топорика или *(б)* любое простое оружие
- набор приключенца и четыре метательных копья

Ярость

В бою вы сражаетесь с первородной свирепостью. В свой ход вы можете впасть в ярость в качестве дополнительного действия.

Находясь в состоянии ярости, вы получаете следующие бонусы, если не одеты в тяжелые доспехи:

- Вы получаете преимущество при проверках Силы и спасбросках по Силе.
- Совершая атаку оружием ближнего боя с использованием Силы, вы бросаете получаете бонус к урону, который увеличивается с уровнем варвара и указан в таблице.
- Вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и режущему урону.

Вы не можете произносить заклинания или концентрироваться на них, если находитесь в ярости.

Ярость длится 1 минуту. Она заканчивается раньше, если вы потеряли сознание, или если закончили ход и при этом не атаковали врага и не получали урон с прошлого хода. Вы также можете преждевременно выйти из состояния ярости в свой ход в качестве доп. действия.

Если вы использовали Ярость указанное в таблице количество раз, то вам необходимо полностью отдохнуть, прежде чем вы снова сможете использовать её.

Бездоспешная защита

Если на вас не надето никаких доспехов, то ваш КБ равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Телосложения. Вы можете использовать щит и всё равно получать этот бонус.

Безрассудная атака

Начиная со 2 уровня, вы можете отбросить всякую защиту, чтобы атаковать со свирепым безрассудством. Совершая первую атаку в свой ход, вы можете атаковать безрассудно. Это дает вам преимущество на броски атаки оружием ближнего боя, использующим Силу, в этом ходу, однако все броски атаки против вас также будут иметь преимущество до следующего вашего хода.

Чувство опасности

Со 2 уровня вы приобретаете невероятно острые чувства, которые предупреждают вас, если что-то не так, и дают шанс избежать опасности.

Вы получаете преимущество при спасбросках по Ловкости против видимых опасностей, таких как ловушки или заклинания. Эта способность не действует, если вы ослеплены, оглушены или находитесь без сознания.

Первородный путь

На 3 уровне вы выбираете путь, который придает форму вашей ярости. Выберите Путь Берсерка или Путь Тотемного Воина. Оба пути подробно описаны в конце описания класса. Выбранный путь дает дополнительные способности на 3, 6, 10 и 14 уровнях.

Увеличение параметров

По достижению 4, 8, 12, 16 и 19 уровней, вы можете увеличить один из своих параметров на 2 или 2 параметра на 1. Как и всегда, вы не можете увеличить параметр выше 20 используя этот бонус.

Дополнительная атака

Начиная с 5 уровня, вы можете атаковать дважды всякий раз, когда совершаете Атакующее действие в свой ход.

Быстрое передвижение

Начиная с 5 уровня, ваша скорость передвижения увеличивается на 10 футов, если вы не одеты в тяжелую броню.

Звериный инстинкт

К 7 уровню вы настолько оттачиваете свои инстинкты, что получаете преимущество при бросках на инициативу. В дополнение к этому, если вас застали врасплох в начале боя, и вы находитесь в сознании, то вы можете нормально действовать в свой первый ход, но только если вы войдете в ярость вначале этого хода.

Зверский критический удар

Начиная с 9 уровня, вы можете бросить дополнительный кубик урона оружием, вычисляя дополнительный урон от критической атаки оружием ближнего боя.
Этот бонус увеличивается до 2 кубиков на 13 уровне и 3 кубиков на 17 уровне.

Неослабевающая ярость

С 11 уровня ярость позволяет вам сражаться несмотря на ужасные ранения. Если во время ярости ваши ОЗ упали до 0, и вы не убиты на месте, то вы можете сделать спасбросок по Телосложению с КС 10. При успехе ваши ОЗ снижаются до 1.
Каждый раз, при повторном использовании этой способности КС увеличивается на 5. После полноценного отдыха КС снижается обратно до 10.

Нескончаемая ярость

С 15 уровня ваша ярость становится настолько свирепой, что заканчивается только, если вы теряете сознание или самостоятельно выходите из нее.

Неукротимая мощь

Начиная с 18 уровня, если результат вашей проверки Силы оказался ниже чем сам параметр Силы, то вы можете использовать его вместо результата.

Первородный чемпион

На 20 уровне, вы становитесь воплощением дикой силы. Ваши параметры Силы и Телосложения увеличиваются на 4. Максимальные значения этих параметров увеличиваются до 24.

Первородные пути

Ярость кипит в сердце каждого варвара, она движет его к величию, однако разные варвары находят разные источники ярости. Для одних — это боль, скорбь и гнев, переплавленные в ярость, которая крепче чем сталь. Другие видят ее как духовное благословление, дар от тотемного животного.

Путь Берсерка

Для некоторых варваров ярость - это путь к насилию. Путь Берсерка - это путь несдерживаемой ярости, покрытой кровью. Впадая в ярость берсерка, вы наслаждаетесь хаосом битвы, не заботясь о собственном здоровье и безопасности.

Неистовство

После выбора этого пути на 3 уровне, вы можете впадать в неистовую ярость. Сделав это, с начала следующего хода и до конца ярости вы каждый ход можете сделать одну атаку оружием ближнего боя в качестве дополнительного действия. После окончания ярости вы получаете один уровень истощения (смотри в приложении А).

Бездумная ярость

Начиная с 6 уровня, вас нельзя очаровать или напугать, когда вы находитесь в состоянии ярости. Если вы уже очарованы или напуганы, то использование ярости приостанавливает эти эффекты на время её действия.

Пугающий вид

Начиная с 10 уровня, вы можете потратить действие, чтобы напугать кого-либо своим грозным видом. Выберите одно существо в пределах 30 футов от вас. Если существо может видеть или слышать вас, оно должно выполнить спасбросок по Мудрости (КС равен 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Харизмы) или оно будет напугано до конца вашего следующего хода. В последующие ходы вы можете потратить действие, чтобы продлить эффект запугивания до

конца вашего следующего хода. Эффект запугивания заканчивается, если существо заканчивает свой ход вне вашей зоны видимости или более чем в 60 футах от вас.

Если запугивание не удалось, вы не можете использовать эту способность на данном существе в течение 24 часов.

Возмездие

Начиная с 14 уровня, если вы получаете урон от существа, которое находится в пределах 5 футов от вас, вы можете в качестве реакции нанести ответную атаку оружием ближнего боя.

Путь тотемного воина

Путь Тотемного Воина — это духовный путь. Варвар принимает дух животного как своего наставника, защитника и источник вдохновения. Во время сражения тотемный дух наделяет вас нечеловеческой силой, подпитывая волшебством вашу варварскую ярость.

Большинство варварских племен считают, что тотемное животное находится в родстве с определенным кланом. В подобных случаях является необычным, если один варвар имеет больше одного духа. Однако существуют исключения.

Искатель духов

Этот путь стремится к единству с миром природы, позволяя вам сблизиться с животными. После принятия этого пути на 3 уровне, вы получаете заклинания звериные чувства и общение с животными, но только в качестве ритуалов, описанных в главе 10.

Тотемный дух

После принятия этого пути на 3 уровне, вы получаете возможность выбрать тотемного духа. Для этого вы должны сделать или получить амулет, или другое похожее украшение, сделанное из шерсти или перьев, когтей, зубов или костей тотемного животного. По вашему выбору вы также получаете физические характеристики, напоминающие выбранное вами животное. Например, если вы выбрали медведя, у вас могут быть необычно густые волосы и толстая кожа, а если орла, то глаза ярко-желтого цвета.

Ваше тотемное животное может быть близким к нижеперечисленным, если они больше подходят к вашей родной местности. Например, вы можете выбрать ястреба или грифа, вместо орла.

Медведь. Находясь в состоянии ярости, вы получаете сопротивление ко всем типам урона кроме психического. Дух медведя делает вас невероятно стойким.

Орел. Если вы находитесь в состоянии ярости и не носите тяжелые доспехи, другие существа получают помеху, выполняя против вас свободные атаки. Кроме того, вы можете использовать Рывок в качестве дополнительного действия в свой ход. Дух орла превращает вас в хищника, который легко настигает добычу.

Волк. Когда вы находитесь в состоянии ярости, ваши друзья получают преимущество при атаках ближнего боя против любого враждебного существа, которое находится в пределах 5 футов от вас. Дух волка делает вас вожаком стаи охотников.

Аспект зверя

На 6 уровне вы приобретаете волшебный эффект, зависящий от выбранного животного. Вы можете выбрать тоже животное, что и на 3 уровне, или другое.

Медведь. Вы получаете медвежью силу. Ваша грузоподъемность (включая максимальную нагрузку и поднимаемый вес) удваивается, кроме того вы получаете преимущество при проверках Силы, чтобы тянуть, толкать, поднимать и ломать объекты.

Орел. Вы получаете орлиное зрение. Вы без проблем видите на расстоянии мили и способны различать даже мелкие объекты так, словно они находятся в 100 футах от вас. Кроме того, слабое освещение не создает помехи для ваших проверок Мудрости (Восприятие).

Волк. Вы получаете охотничье чутье волка. Вы можете выслеживать других существ, продолжая двигаться с большой скоростью, а также можете передвигаться скрытно с нормальной скоростью (правила передвижения описаны в главе 8).

Говорящий с духами

На 10 уровне, вы получаете заклинание общение с природой, но только в качестве ритуала. Ритуал вызывает духовную форму одного из выбранных вами животных, которая сообщает вам желаемую информацию.

Тотемное единство

На 14 уровне вы получаете волшебный эффект, зависящий от выбранного животного. Вы можете выбрать тоже животное, что и на 3 уровне, или другое.

Медведь. Находясь в состоянии ярости, вы создаете помеху для любого существа в пределах 5 футов, когда оно атакует любое существо кроме вас или персонажа с такой же способностью. Этот эффект не действует, если противник не видит или не слышит вас, или имеет иммунитет к страху.

Орел. Находясь в состоянии ярости, вы можете летать с базовой скоростью передвижения. Этот эффект действует лишь краткое время; вы упадете, если закончите ход в воздухе, и ничто другое не будет вас поддерживать.

Волк. Находясь в состоянии ярости, вы в качестве доп. действия можете сбить с ног существо Большого или меньшего размера, попав по нему атакой ближнего боя.

Бард

Напевая песню, пока она ощупывает древний монумент в давно забытых руинах, полуэльфийка в грубой кожаной куртке чувствует, как в её разуме возникают знания, призванные волшебной песней, знания о людях, создавших этот монумент и о мифической саге, рассказывающей о нем.

Суровый воин ритмично стучит своим мечом о кольчугу, задавая темп для боевого марша и вдохновляя своих компаньонов на отважные и героические деяния. Магия его песни укрепляет и вселяет в них мужество.

С улыбкой играя на своей цитре, гномиха сплетает свою тонкую магию среди собравшихся дворян, дабы слова её компаньонов были благосклонно приняты.

Будь то ученый, скальд или плут, бард сплетает своё волшебство из слов и музыки, вдохновляя союзников, деморализуя врагов, манипулируя умами, создавая иллюзии и даже излечивая раны.

Музыка и магия

В мирах D&D слова и музыка - это не просто колебания воздуха, это проявления силы. Бард - мастер речей и песен, а также волшебства, которое они содержат.

Барды считают, что мультивселенная была создана из слов. Слова богов придали ей форму, а эхо этих первородных Слов Созидания всё еще отдается в космосе. Барды стараются уловить и обуздать обрывки этого эха, а затем вплести их свою музыку, наделяя её волшебством и силой.

Величайшая сила бардов - их универсальность. Многие барды предпочитают держаться в тылу, вдохновляя союзников и сдерживая врагов на расстоянии. Но в ближнем бою барды способны постоять за себя, используя магию в сочетании с оружием и доспехами. Их заклинания чаще всего основаны на очаровании и иллюзиях, нежели на грубой разрушительной силе. Они обладают широким спектром знаний и врожденными талантами, позволяющим добиваться успеха практически в чем угодно. Барды используют эти таланты, чтобы добиться совершенства в том, что их заинтересовало, будь то музыка или тайные знания.

Обучение на собственном опыте

Настоящие барды редкость в мирах D&D, не каждый поющий в таверне менестрель или придворный шут может считаться бардом. Чтобы овладеть магией, скрытой в музыке, необходимо прилежно учиться, а также иметь врожденный талант, которого не хватает большинству поэтов и менестрелей. Хотя заметить разницу между ними и настоящими бардами порой бывает трудно. Жизнь барда проходит в путешествиях по миру, в ходе которых он собирает знания и истории, зарабатывая на жизнь выступлениями, так же, как и любой другой артист. Однако обширные знания, высокий уровень музыкальных умений и доля волшебства отличают бардов от их собратьев.

Барды редко задерживаются на одном месте надолго, их врожденная тяга к путешествиям, стремление найти новые сказания, новые умения и новые открытия - делает их идеальными приключенцами. Каждое приключение — это возможность научиться чему-то новому, попрактиковаться

в ряде умений, исследовать давно забытые гробницы, найти великие магические труды, расшифровать старые фолианты или встретиться с необычными существами. Барды любят сопровождать героев, чтобы непосредственно наблюдать их подвиги. Бард, который может рассказать впечатляющую историю из собственного опыта, заслуживает уважение и известность среди других бардов. И конечно рассказав множество историй о чужих героических подвигах, многие барды могут и сами примерить роль героя.

Создание Барда

Барды живут, чтобы рассказывать истории, не важно правдивые они или нет. Ваша предыстория и побуждения не столь важны как истории, которые вы расскажете о них.

Возможно у вас было обычное, спокойное детство. Разве можно сложить о нем хорошую историю? Расскажите лучше, что вы были сиротой, которого воспитала ведьма на мрачном болоте. С другой стороны, ваше детство может заслуживать того, чтобы рассказать о нем. Некоторые барды получают свои способности сверхъестественными способами, например, встретив фей или других необычных существ.

Обучались ли вы у более опытного барда, прежде чем начать свой собственный путь? Или вы посещали коллегию бардов, где изучали поэзию и практиковались в искусстве волшебства? А возможно вы убежали из дома в детстве или были сиротой, которого подобрал странствующий бард? А возможно избалованным сыном дворянина, которого обучал личный репетитор. А возможно вы оказались в руках ведьмы и были вынуждены заключить сделку, которая вместе с жизнью и свободой даровала вам музыкальный дар; но только какой ценой?

Быстрое создание

Вы можете быстро создать барда следуя этим указаниям. Во-первых, сделайте Харизму самым высоким параметром, а вторым - Ловкость. Во-вторых, выберите происхождение артиста. В-третьих, выберите трюки танцующие огоньки и злая насмешка, а также заклинания 1 уровня: *очаровать персону, обнаружение магии, исцеляющее слово* и *громовая волна*.

Особенности класса

Будучи бардом, вы обладаете следующими классовыми особенностями.

Очки здоровья

Кубик здоровья: 1d8 за уровень барда
Очки здоровья на 1 уровне: 8 + модификатор Телосложения
ОЗ на следующих уровнях: 1d8 (или 5) + модификатор Телосложения за уровень барда

Умения

Доспехи: Легкая броня
Оружие: Простое оружие, ручные арбалеты, длинные мечи, рапиры, короткие мечи
Инструменты: Три музыкальных инструмента на ваш выбор

Спасброски: Ловкость, Харизма
Умения: Выберите любые три

Экипировка

Вы начинаете со следующей экипировкой в дополнение к той, которую получаете благодаря своему происхождению:

- *(а)* рапира *(б)* длинный меч или *(в)* любое простое оружие
- *(а)* набор дипломата или *(б)* набор артиста
- *(а)* лютня *(б)* или любой другой муз. инструмент
- кожаная броня и кинжал

Заклинания

Вы обладаете способностью распутывать и изменять ткань реальности в соответствии со своими желаниями и музыкой. Заклинания — это часть вашего обширного репертуара, магия позволяет вам приспособиться к любой ситуации. Смотри главу 10, чтобы узнать основные правила произнесения заклинаний, и главу 11, чтобы ознакомиться со списком заклинаний барда.

Трюки

Вы знаете два трюка на выбор из списка заклинаний барда, на последующих уровнях вы можете выучить дополнительные трюки, в соответствии с числом Известных Трюков в таблице Барда.

Бард

Уровень	Бонус мастерства	Способности	Известно трюков	Известно заклинаний	—Ячейки заклинаний каждого круга— 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Заклинания, Воодушевление (d6)	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Мастер на все руки, Песня отдыха (d6)	2	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	Коллегия бардов, Мастерство	2	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Увеличение параметров	3	7	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Воодушевление (d8), Источник вдохновения	3	8	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Античары, Черта коллегии бардов	3	9	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	3	10	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Увеличение параметров	3	11	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	Песня отдыха (d8)	3	12	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Воодушевление (d10), Мастерство, Секреты волшебства	4	14	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Увеличение параметров	4	15	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	Песня отдыха (d10)	4	16	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Секреты волшебства, Черта коллегии бардов	4	18	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	Воодушевление (d12)	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Увеличение параметров	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Песня отдыха (d12)	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Секреты волшебства	4	22	4	3	3	3	2	1	1	1	1
19	+6	Увеличение параметров	4	22	4	3	3	3	2	2	1	1	1
20	+6	Исключительное вдохновение	4	22	4	3	3	3	2	2	2	1	1

Ячейки заклинаний

Классовая таблица показывает, сколько ячеек заклинаний имеется у барда на каждом уровне. Чтобы произнести одно из заклинаний, вы должны потратить ячейку этого или более высокого круга. Полный отдых восстанавливает все ячейки заклинаний.

Например, если вы знаете заклинание 1 круга *исцеление ран* и имеете ячейки 1 и 2 кругов, вы можете потратить любую из них, чтобы произнести это заклинание.

Известные заклинания

Вы знаете 4 заклинания 1 круга из списка заклинаний барда на ваш выбор.

Столбец Известных Заклинаний в таблице Барда показывает, когда вы можете выучить дополнительные заклинания. Каждое из этих заклинаний должно быть того круга, для которого вы имеете ячейки заклинаний. Например, достигнув 3 уровня, вы можете выучить 1 дополнительное заклинание 1 или 2 круга.

Кроме того, каждый раз, когда вы получаете уровень в данном классе, вы можете заменить одно из своих заклинаний на другое, которое также должно принадлежать к кругу, для которого у вас имеются ячейки заклинаний.

Параметр заклинаний

Вашим параметром заклинаний является Харизма. Ваша магия исходит от сердца и души, которые вы вкладываете в песню или выступление. Используйте параметр Харизмы всякий раз, когда речь идет о параметре заклинаний. Кроме того, используйте ваш модификатор Харизмы, когда определяете КС спасброска против ваших заклинаний или, когда делаете бросок атаки для этих заклинаний.

КС спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Модификатор атаки заклинанием = бонус мастерства + модификатор Харизмы

Ритуальные заклинания

Вы можете произносить любое заклинание барда в качестве ритуала, если оно помечено как ритуальное.

Заклинательный фокус

Вы можете использовать музыкальный инструмент (см. главу 5) в качестве фокуса для заклинаний барда.

Воодушевление

Вы можете вдохновлять других через побуждающие слова или музыку. Для этого в качестве дополнительного действия в свой ход выберите существо в пределах 60 футов от вас, которое может вас слышать. Это существо получает кубик Воодушевления, d6.

Один раз в течение следующих 10 минут это существо может бросить кубик и добавить результат к проверке навыка, броску атаки или спасброску. Существо может использовать кубик уже после того, как оно бросит d20 и увидит результат, однако до того, как МП сообщит об успешности броска. Одно существо может иметь лишь один кубик Воодушевления за раз.

Вы можете использовать эту способность ограниченное число раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1 раз). Полный отдых восстанавливает количество.

Кубик Воодушевления изменяется, когда вы достигаете определенного уровня. Он становится d8 на 5 уровне, d10 на 10 уровне и d12 на 15 уровне.

Мастер на все руки

Начиная со 2 уровня, вы можете добавить половину своего бонуса мастерства, округленную в меньшую сторону, к любой проверке параметра, которая не получает бонус мастерства.

Песня отдыха

Начиная со второго уровня, вы можете использовать успокаивающую речь или музыку, чтобы придать сил израненным союзникам во время короткого отдыха. Если вы, а также любые союзные существа, которые слышали ваше выступление, восстанавливают какое-либо количество ОЗ после короткого отдыха, то они восстанавливают дополнительные 1d6 очков здоровья.

Количество дополнительно восстанавливаемых ОЗ увеличивается до 1d8 на 9 уровне, 1d10 на 13 уровне и 1d12 на 17 уровне.

Коллегия бардов

На третьем уровне вы получаете доступ к продвинутым приемам выбранной вами Бардовской коллегии. Коллегия Знаний и Коллегия Доблести подробно описаны в конце классового описания. В зависимости от вашего выбора вы получаете дополнительные способности на 3, 6 и 14 уровнях.

Мастерство

На 3 уровне вы выбираете два умения, которыми вы владеете. Эти два умения получают двукратный бонус мастерства при любых проверках.

На 10 уровне вы выбираете еще два умения, которые получат этот бонус.

Увеличение параметров

По достижению 4, 8, 12, 16 и 19 уровней, вы можете увеличить один из своих параметров на 2 или 2 параметра на 1. Как и всегда, вы не можете увеличить параметр выше 20, используя этот бонус.

Источник вдохновения

Начиная с 5 уровня, вы восстанавливаете все заряды Воодушевления после короткого или полного отдыха.

Античары

С 6 уровня вы можете использовать музыку или слова, чтобы разрушать влияющие на разум эффекты. В качестве действия вы можете начать выступление, которое продолжится до конца вашего следующего хода. В течение этого времени вы и ваши союзники в пределах 30 футов получаете преимущество при спасбросках против страха и очарования. Чтобы получить данный бонус, существо должно вас слышать. Выступление заканчивается досрочно, если вы теряете сознание или попадаете под эффект молчания. Вы также можете самостоятельно закончить его (действие не требуется).

Секреты волшебства

К 10 уровню вы собираете достаточно магических знаний из огромного спектра дисциплин. Выберите два заклинания любого класса, включая этот. Выбранные заклинания должны принадлежать к доступному вам кругу, согласно таблице Барда.

Выбранные вами заклинания считаются заклинаниями барда и включаются в число Известных Заклинаний, которое указано в таблице Барда.

Вы получаете 2 дополнительных заклинания любого класса на 14 уровне, а затем еще раз на 18.

Исключительное вдохновение

На 20 уровне, если у вас не осталось зарядов Вдохновения в момент броска инициативы, то вы получаете один.

Коллегии бардов

Путь барда заключается в постоянном общении. Барды ищут друг друга, обмениваются песнями и историями, похваляются своими достижениями, делятся знаниями. Барды формируют свободные сообщества, именуемые коллегиями, чтобы облегчить обмен информацией и сохранять свои традиции.

Коллегия знаний

Барды из Коллегии Знаний знают практически, о чем угодно. Они собирают любые крупицы знаний из любых источников, будь то научные фолианты или крестьянские истории.

Неважно где им приходится выступать, в таверне перед простым народом или при королевском дворе, эти барды способны очаровать любую публику. А когда аплодисменты стихают, то слушатели порой готовы рассказать даже то, что им стоило бы хранить в тайне. Например, насколько верны они местному храму или лояльны королю.

Преданность этих бардов лежит в стремлении к красоте и истине, а не в присяге монарху или следовании догматам веры. Дворяне, нанимающие таких бардов в качестве герольдов или советников, знают, что им более свойственна честность, нежели вежливость.

Члены коллегии собираются в библиотеках, а порой в настоящих коллегиях с аудиториями и общежитиями, чтобы поделиться друг с другом информацией. Они также встречаются на фестивалях или государственных встречах, где могут разоблачать коррупцию и ложь, или выставлять на посмешище важных персон.

Дополнительные умения

После вступление в Коллегию Знаний на 3 уровне, вы получаете квалификацию в трех дополнительных умениях на ваш выбор.

Острые слова

Также на 3 уровне вы узнаете, как отвлекать, смущать или иначе подрывать уверенность и компетенцию других. Когда существо в пределах 60 футов от вас совершает бросок атаки, проверку параметра или бросок урона, вы можете в качестве реакции потратить заряд Воодушевления, бросить кубик Воодушевления и вычесть результат из броска существа. Вы можете использовать эту способность после того, как существо совершит бросок, но до того, как МП сообщит об успехе броска, или до того, как

существо нанесет урон. Эффект не работает, если существо не слышит вас, или имунно к эффектам очарования.

Дополнительные секреты волшебства

На 6 уровне вы получаете два дополнительных заклинания любого из классов. Выбранные заклинания должны принадлежать к доступному вам кругу. Выбранные вами заклинания считаются заклинаниями барда, но не учитываются в количестве известных вам заклинаний.

Бесподобное умение

Начиная с 14 уровня, когда вы совершаете проверку параметра, вы можете потратить заряд Воодушевления. Бросьте кубик Воодушевления и добавьте результат к проверке параметра. Вы можете использовать кубик уже после того, как бросите d20 и увидите результат, однако до того, как МП сообщит об успешности броска.

Коллегия доблести

Барды Коллегии Доблести - это отважные скальды, чьи сказания возрождают в памяти деяния великих героев прошлого, тем самым вдохновляя новое поколение героев. Эти барды собираются в пирующих залах или вокруг больших костров, воспевая подвиги сильных мира сего. Они путешествуют по миру, чтобы воочию увидеть великие свершения и позаботиться о том, чтобы память о них надолго сохранилась среди людей. Их песни вдохновляют других, стремиться к тем же высотам, которых достигли герои былых времен.

Дополнительные умения

Вступая в Коллегию Доблести на 3 уровне, вы получаете владение средними доспехами, щитами и боевым оружием.

Боевое воодушевление

Также на 3 уровне, вы получаете способность воодушевлять союзников в битве. Существо, получившее от вас кубик Воодушевления, может бросить его и добавить результат к только что совершенному броску урона. Или как вариант, если против этого существа проводится атака, то оно может в качестве реакции бросить кубик Воодушевления и добавить результат к КБ против этой атаки, после того, как оно увидело результат броска атаки, но прежде чем узнало, попала атака или нет.

Дополнительная атака

Начиная с 6 уровня, вы можете атаковать дважды всякий раз, когда совершаете Атакующее действие в свой ход.

Боевая магия

На 14 уровне вы достигаете совершенной гармонии между произнесением заклинаний и использованием оружия.

Каждый раз, когда вы произносите бардовское заклинание, вы можете сделать одну атаку оружием, в качестве дополнительного действия.

Клирик

Руки и глаза обращены вверх к солнцу, молитва срывается с его губ, и эльф начинает светиться внутренним светом, который проливается на его израненных союзников, излечивая их.

Произнося песнь славы, дворф широко размахивает своим топором, прорываясь через окруживших его орков и вознося хвалу господу за каждого павшего врага.

Призывая проклятие на головы сил нежити, человек поднимает свой священный символ и исходящий от него свет прогоняет зомби, толпящихся вокруг его союзников.

Клирики выполняют роль посредников между миром смертных и далекими планами богов. Такие же разные, как и боги, которым они служат, клирики стремятся исполнить волю своего господа. В отличие от обычного священника, клирики обладают божественной магией.

Воины и целители

Божественная магия, как и предполагает её название, это сила богов, струящаяся в этот мир. Клирики являются проводниками этой силы, используя её, чтобы творить чудеса. Боги не даруют силы каждому, кто желает её, а только тем, кому предназначено высокое призвание.

Овладение божественной магией не связано с тренировками или исследованиями. Клирики заучивают обычные молитвы и древние ритуалы, однако их способность к заклинаниям лежит в их преданности и интуитивному пониманию желаний божества.

Клирики совмещают магию исцеления и воодушевления союзников с заклинаниями, которые причиняют вред и ослабляют врагов. Они могут вызывать благоговение и страх, накладывать проклятья, болезни и отравления, и даже низвергать с небес потоки огня, сжигающие врагов. Клирики не брезгуют ближним боем, боевая подготовка и поддержка богов позволяет им находиться в самой гуще сражений.

Слуги Господа

Не каждый послушник или священник в храме или святилище, является клириком. Некоторые священники ведут простую жизнь в храме, выполняя волю господа молитвами и жертвоприношениями, а не мечом и магией. В некоторых городах духовенство считается государственным постом и рассматривается как ступенька к более высоким позициям и не имеет никакой связи с богом. Настоящие клирики редко встречаются в большинстве иерархий.

Обычно клирики встают на путь приключений, когда того требуют их боги. Цели богов часто заставляют клириков отправляться навстречу опасностям, искореняя зло или отыскивая священные артефакты в древних гробница. Многие клирики также защищают последователей своего бога, а это

Клирик

Уровень	Бонус мастерства	Способности	Известно трюков	—Ячейки заклинаний каждого круга— 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Заклинания, Божественный домен	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Божественная энергия (1/отдых), Способность домена	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Увеличение параметров	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	Уничтожение нежити (УО1/2)	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Божественная энергия (2/отдых), Способность домена	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Увеличение параметров, Уничтожение нежити (УО 1), Способность домена	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Божественное вмешательство	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	Уничтожение нежити (УО 2)	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Увеличение параметров	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Уничтожение нежити (УО 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Увеличение параметров	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Уничтожение нежити (УО 4), Способность домена	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Божественная энергия (3/отдых)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Увеличение параметров	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Улучшенное божественное вмешательство	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

может означать сражения с яростными оргами, переговоры между воюющими нациями или уничтожение портала, который позволил бы войти в мир принцу демонов.

Большинство странствующих клириков поддерживают связи с храмами и орденами своей веры. Они могут попросить клирика о помощи, а верховный жрец вправе потребовать её.

Создание клирика

При создании клирика главное это решить, какому богу полоняться и каким принципам следовать. Приложение Б включает в себя списки многих богов мультивселенной. Узнайте у МП какие боги присутствуют в вашей кампании.

Выбрав бога, определитесь, в каких отношениях вы с ним находитесь. Добровольно ли вы начали служить ему? Или бог сам выбрал вас, заставив служить ему? Кем вы являетесь для других представителей вашей веры: героем или смутьяном? Каковы ваши конечные цели? Поставило ли божество перед вами особую цель? Или вам еще предстоит показать, что вы заслуживаете великой цели?

Быстрое создание

Вы можете быстро создать клирика следуя этим указаниям. Во-первых, сделайте Мудрость самым высоким параметром, а вторым Силу или Телосложение. Во-вторых, выберите происхождение священнослужителя.

Особенности класса

Будучи клириком, вы обладаете следующими классовыми особенностями:

Очки здоровья

Кубик здоровья: 1d8 за уровень клирика
Очки здоровья на 1 уровне: 8 + модификатор Телосложения
ОЗ на следующих уровнях: 1d8 (или 5) + модификатор Телосложения за уровень клирика

Умения

Доспехи: Легкие и средние доспехи, щиты
Оружие: Любое простое оружие Инструменты: нет

Спасброски: Мудрость, Харизма
Умения: Выберите два из: История, Интуиция, Медицина, Убеждение и Религия

Экипировка

Вы начинаете со следующей экипировкой в дополнение к той, которую вы получаете благодаря своему происхождению:

- *(а)* булава или *(б)* боевой молот (если владеете)
- *(а)* чешуйчатая броня, *(б)* кожаная броня или *(в)* кольчуга (если владеете)
- *(а)* легкий арбалет и 20 болтов или *(б)* любое простое оружие
- *(а)* набор священника или *(б)* набор приключенца
- Щит и священный символ

Заклинания

Являясь проводником божественных сил, вы можете произносить заклинания клирика. Смотри главу 10, чтобы узнать основные правила произнесения заклинаний, и главу 11, чтобы ознакомиться со списком заклинаний клирика.

Трюки

На 1 уровне вы знаете три трюка из списка заклинаний клирика. На более высоких уровнях вы можете выучить дополнительные трюки, в соответствии с числом Известных Трюков в таблице Клирика.

Подготовка и произнесение заклинаний

Таблица Клирика показывает сколько ячеек заклинаний вы имеете на 1 и последующих уровнях. Чтобы произнести одно из заклинаний, вы должны потратить ячейку этого или более высокого круга. Полный отдых восстанавливает все ячейки заклинаний.

Вы подготавливаете список заклинаний доступных вам, выбирая их из списка заклинаний клирика. При этом вы выбираете определенное количество заклинаний, равное вашему модификатору Мудрости + уровню клирика (минимум одно). Заклинания должны принадлежать к кругу, для которого у вас имеются ячейки заклинаний.

Например, на третьем уровне клирика у вас есть 4 ячейки первого круга и 2 второго. Имея параметр Мудрости 16, вы можете заготовить 6 заклинаний 1 или 2 круга в любом сочетании. Если вы заготовили заклинание первого круга *исцеление ран*, то вы можете использовать ячейку 1 или 2 круга для произнесения этого заклинания. Произнесение заклинания не убирает его из списка заготовленных.

Вы можете изменить список заготовленных заклинаний после полного отдыха. Для подготовки заклинаний клирику необходимо провести некоторое время в молитвах и медитации: по-меньшей мере 1 минуту за каждый круг каждого выбранного заклинания.

Параметр заклинаний

Вашим параметром для заклинаний клирика является Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от преданности богу. Используйте параметр Мудрости всякий раз, когда речь идет о параметре заклинаний. Кроме того, используйте модификатор Мудрости, когда определяете КС спасброска против ваших заклинаний клирика или, когда делаете бросок атаки для этих заклинаний.

КС спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор атаки заклинанием = бонус мастерства + модификатор Мудрости

Ритуальные заклинания

Вы можете произносить любое заклинание клирика в качестве ритуала, если оно помечено как ритуальное, и вы его заготовили.

Заклинательный фокус

Вы можете использовать священный символ (см. главу 5) в качестве фокуса для заклинаний клирика.

Божественный домен

Выберите один из доменов, относящийся к вашему божеству: Знание, Жизнь, Свет, Природа, Буря, Обман или Война.

Каждый из доменов подробно описан в конце классового описания. Ваш выбор дает вам доменные заклинания и другие бонусы, а также дает дополнительные способы использования Божественной Энергии, которую вы получаете на 2 уровне. Кроме того, домен дает вам дополнительные способности на 6, 8 и 17 уровнях.

Доменные заклинания

Каждый из доменов имеет список заклинаний, которые получает клирик на определенных уровнях. Доменные заклинания всегда заготовлены и не учитываются числом заклинаний, которые может заготовить клирик ежедневно.

Если вы получили доменное заклинание, которое отсутствует в списке заклинаний клирика, то оно всё равно считается заклинанием клирика для вас.

Божественная энергия

На 2 уровне вы получаете возможность получать божественную энергию напрямую от своего божества и использовать эту энергию для получения новых способностей. Вы начинаете с двумя такими способностями: Изгнание Нежити и способность, определяемая вашим доменом. Некоторые домены дают дополнительные способности, по мере вашего продвижения в уровне.

При использовании Божественной Энергии вы выбираете какую способность хотите использовать. После этого вам необходим отдых, прежде чем вы сможете использовать Божественную Энергию снова.

Некоторые из способов применения Божественной Энергии требуют спасбросков. При их определении используйте КС, равный КС спасбросков ваших заклинаний.

С 6 уровня вы можете использовать Божественную Энергию дважды, а с 18 уровня - трижды, не нуждаясь в отдыхе. Заряды

Божественной Энергии полностью восстанавливаются после короткого или полного отдыха.

Божественная энергия: Изгнание нежити

В качестве действия вы можете поднять свой священный символ и произнести молитву, порицающую нежить. Каждая нежить, которая может видеть или слышать вас и находится в пределах 30 футов от вас, должна сделать спасбросок по Мудрости. В случае неудачи существо напугано на 1 минуту или до получения любого урона.

Напуганное существо в свой ход может лишь убегать от вас как можно дальше, оно также не может по своей воле приблизиться к вам на расстояние менее 30 футов. Существо также не может реагировать. В качестве действия существо может использовать только Рывок или попытку избавиться от эффекта, который препятствует движению. Если убегать некуда, существо может использовать Уклонение.

Увеличение параметров

По достижению 4, 8, 12, 16 и 19 уровней, вы можете увеличить один из своих параметров на 2, или 2 параметра на 1. Как и всегда, вы не можете увеличить параметр выше 20, используя этот бонус.

Уничтожение нежити

Начиная с 5 уровня, когда нежить проваливает спасбросок против вашей способности Изгнание Нежити, она мгновенно уничтожается, если ее Уровень Опасности ниже определенного уровня, в соответствии с таблицей Уничтожения нежити.

Уничтожение нежити

Уровень клирика	Уничтожает нежить с УО
5	1/2 или ниже
8	1 или ниже
11	2 или ниже
14	3 или ниже
17	4 или ниже

Божественное вмешательство

Начиная с 10 уровня, вы можете призвать ваше божество на помощь в нелегкий момент.

Чтобы обратиться за помощью к божеству необходимо потратить действие. Опишите необходимую вам помощь и бросьте процентный кубик. Если результат равен или ниже уровня клирика, то происходит божественное вмешательство. МП решает какова природа вмешательства: например, это может быть воздействие на одно из заклинаний клирика.

После успешного божественного вмешательства вы не можете использовать эту способность в течение недели. В случае неудачи вы можете повторить попытку после полного отдыха.

На 20 уровне божество всегда отвечает на ваш призыв о помощи, броска не требуется.

Божественные домены

В пантеоне богов, каждое божество имеет влияние на определенные аспекты жизни смертных. Эти аспекты называются доменами. Все домены, находящиеся под влиянием бога, называются портфолио божества.

Например, портфолио Греческого бога Аполлона, включает в себя домены Знания, Жизни и Света. Будучи клириком, вы должны выбрать один из этих доменов, и получите связанные с ним способности.

Ваш выбор может быть обусловлен принадлежностью к определенному течению, посвященному вашему богу. Например, в одной области Аполлону могут поклоняться как Фебу (сияющий), выбирая домен Света, а в другой как Аполлону-врачевателю, выбирая домен Жизни. Или же ваш выбор домена может быть связан с личными предпочтениями, аспектом божества, который привлекает вас больше всего.

Описание каждого домена приводит примеры богов, оказывающих влияние на этот домен. Боги принадлежат к нескольким пантеонам, среди которых боги Забытых Королевств, Серого Ястреба, Саги о Копье и Эберрона, а также боги кельтского, греческого, скандинавского и египетского пантеонов древности.

Домен Знания

Боги знаний, среди которых Огма, Боккоб, Джилеан, Ауреон и Тот, ценят учёность и понимание превыше всего. Некоторые учат, что знания следует собирать и распространять через библиотеки и университеты, а также применять на практике в ремеслах и изобретениях. Одни божества склонны накапливать знания и хранить их в секрете от других. А другие обещают своим последователям невиданную силу, которую они получат, познав секреты мультивселенной. Последователи этих богов изучают тайные знания, собирают древние фолианты, отправляются в забытые области мира, чтобы узнать как можно больше. Некоторые боги знаний поощряют практическое применение знаний, например, такие боги-кузнецы, как Гонд, Реорх, Онатар, Морадин, Гефест и Гоибниу.

Заклинания домена Знаний

Уровень клирика	Заклинания
1	*приказ, оценка*
3	*гадание, внушение*
5	*необнаружение, общение с мертвыми*
7	*магическое око, замешательство*
9	*знание легенд, наблюдение*

Благословения знаний

На первом уровне вы получаете два дополнительных языка на ваш выбор. Вы также получаете квалификацию в двух умениях из списка: Тайные Знания, История, Природа или Религия.

При проверках любого из этих умений добавляйте двукратный бонус мастерства.

Божественная энергия: Вековые знания

Со 2 уровня вы можете использовать Божественную Энергию, чтобы зачерпнуть из божественного колодца знаний. В качестве стандартного действия выберите любое умение или инструмент. На следующие 10 минут вы получаете владение данным умением или инструментом.

Божественная энергия: Чтение мыслей

На 6 уровне вы получаете возможность использовать Божественную Энергию, чтобы читать мысли другого существа. Затем вы можете отдавать приказы этому существу.

В качестве действия выберите существо в пределах 60 футов от вас. Это существо должно сделать спасбросок по Мудрости. В случае успеха, вы не можете использовать данную способность на это существо, пока полностью не отдохнете.

Если спасбросок провален, вы получаете возможность читать поверхностные мысли существа (текущие эмоции и мысли), когда оно находится в пределах 60 футов от вас. Эффект длится 1 минуту.

В течение этого времени вы можете потратить действие, чтобы прервать этот эффект и использовать заклинание *внушение*, не расходуя ячейки заклинаний, цель автоматически проваливает спасбросок против этого заклинания.

Усиленные заклинания

Начиная с 8 уровня, вы можете добавить модификатор мудрости к урону, который наносит любой из ваших трюков.

Видения прошлого

Начиная с 17 уровня, вы можете видеть прошлое, относящееся к предмету, который вы держите, или к вашему окружению. Для этого необходимо медитировать и молиться не менее минуты, после чего вы получите мимолетное, размытое видение о прошлых событиях. Таким образом вы можете медитировать ограниченное количество минут, равное вашему модификатору Мудрости. В течение медитации вы должны поддерживать концентрацию, как если бы произносили заклинание.

Чтобы использовать способность повторно, вам необходим короткий или полный отдых.

Информация о предмете. Держа предмет в руках во время медитации, вы можете увидеть его прежнего владельца. После одноминутной медитации вы узнаете о том, как владелец получил и потерял предмет, а также последнем значимом событии, в котором фигурировал предмет и владелец. Если предмет принадлежал еще кому- либо в недавнем прошлом (количество дней равное вашему модификатору Мудрости), то вы можете провести еще одну минуту, медитируя, чтобы узнать ту же информацию об этом существе.

Информация о местности. Медитируя, вы получаете видения о событиях, произошедших недавно в непосредственной близости от вас (комната, улица, туннель, поляна и тому подобное, в кубе со стороной в 50 футов) в пределах количества дней, равных вашему модификатору Мудрости. За каждую минуту медитации вы получаете информацию об одном значимом событии, начиная с самого недавнего. Значимым событиям обычно сопутствуют сильные эмоции, такие как битвы и предательства, свадьбы и убийства, роды и похороны. Однако, они могут включать и более простые события, которые важны конкретно для вас.

Домен Жизни

Домен жизни сосредоточен на положительной жизненной энергии, одной из фундаментальных сил вселенной, которая поддерживает всю жизнь. Боги жизни даруют энергию и здоровье, исцеляя больных и раненых, помогая нуждающимся, а также изгоняя силы тьмы. Практически все незлые божества обладают влиянием на этот домен, в особенности боги земледелия (такие как Чанти, Аравай и Деметер), боги солнца (Латандер, Пелор и Ра-Хорахти), боги исцеления или выносливости (такие как Ильматер, Мишакаль, Аполлон и Диан Кехт) и богов домашнего очага и общества (такие как Хестия, Хатхор и Болдрей).

Заклинания домена Жизни

Уровень клирика	Заклинания
1	*благословение, исцеление ран*
3	*малое восстановление, духовное оружие*
5	*огонь надежды, оживление*
7	*защита от смерти, защитник веры*
9	*массовое исцеление ран, поднять мертвого*

Дополнительное умение

Выбирая этот домен на 1 уровне, вы получаете владение тяжелыми доспехами.

Адепт жизни

Также с 1 уровня ваши заклинания становятся более эффективными. Всякий раз, когда вы используете заклинание первого или более высокого круга, восстанавливающее очки здоровья, вы восстанавливаете дополнительные ОЗ, равные 2+круг заклинания.

Божественная энергия: Сохранение жизни

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать Божественную Энергию, чтобы исцелять тяжелораненых.

В качестве действия вы поднимаете ваш священный символ и призываете жизненную энергию, которая исцеляет ОЗ равное пятикратному уровню клирика. Выберите любое количество существ в пределах 30 футов от вас и разделите эти ОЗ между ними. Эта способность может исцелить лишь до половины максимального количества ОЗ. Нельзя использовать эту способность на нежить или големов.

Благословенный целитель

Начиная с 6 уровня, исцеляющие заклинания, которые вы используете на других, исцеляют и вас тоже. Когда вы произносите заклинание первого или более высокого круга, которое восстанавливает ОЗ другим существам, вы восстанавливаете себе 2+круг заклинания ОЗ.

Божественный удар

На 8 уровне вы получаете способность наполнять свое оружие божественной энергией. Каждый ход вы можете добавить к одной из своих атак 1d8 урона светом. На 14 уровне дополнительный урон увеличивается до 2d8.

Великое исцеление

Начиная с 17 уровня, если вам нужно бросить один или несколько кубиков, чтобы определить количество восстановленных ОЗ, вместо этого используйте максимальное значение для каждого из этих кубиков. Например, вместо исцеления 2d6 ОЗ, вы восстановите 12.

Домен Света

Боги света, среди которых Хелм, Латандер, Фолтус, Бранчала, Серебряный Огонь, Беленус, Аполлон и Ра-Хорахти, придерживаются идей возрождения, обновления, истины, активности и красоты, часто используя символ солнца. Некоторые из этих богов изображаются в виде самого солнца или в виде возничего, который везет солнце

по небосводу. Другие как неутомимые стражи, чей взор проникает через любую тень и распознает любой обман. Некоторые - божества красоты и искусства, которые учат, что искусство — это средство для совершенствования души. Клирики света — это просвещенные личности, наполненные светом и силой своих богов и стремящиеся развеять любую ложь и прогнать тьму.

Заклинаний домена Света

Уровень клирика	Заклинания
1	*пылающие руки, волшебный огонь*
3	*пылающая сфера, обжигающий луч*
5	*дневной свет, огненный шар*
7	*зашитник веры, стена огня*
9	*удар пламени, наблюдение*

Дополнительный трюк

Выбрав этот домен на 1 уровне, вы получаете трюк свет, если у вас его еще нет.

Ограждающее пламя

Также на 1 уровне вы можете призвать божественный свет между собой и атакующим вас врагом. Когда вы атакованы существом в пределах 30 футов, которое вы можете видеть, вы можете в качестве реакции создать помеху его атаке, кратковременно ослепив его вспышкой света. Способность не работает на существ, которых невозможно ослепить.

Вы можете использовать эту способность ограниченное число раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один). Заряды восстанавливаются после полного отдыха.

Божественная энергия: Сияние рассвета

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать Божественную Энергию, чтобы обуздать солнечный свет, который прогоняет тьму и наносит врагам урон светом.

В качестве действия вы поднимаете ваш священный символ и развеиваете любую тьму, созданную магическим способом, в радиусе 30 футов от вас. Кроме того, каждое враждебное существо в этом радиусе должно совершить спасбросок по Телосложению. При неудачном спасброске существо получает урон светом, равный 2d10 + уровень клирика. При удачном спасброске - половину этого урона. Существа, имеющие полное укрытие от вас, не подвержены действию способности.

Усиленное пламя

Начиная с 6 уровня, вы можете применять Ограждающее Пламя, когда существо в пределах 30 футов от вас, которое вы можете видеть, атакует любую другую цель.

Усиленные заклинания

Начиная с 8 уровня, вы можете добавить модификатор мудрости к урону, который наносит любой из ваших трюков.

Ореол света

Начиная с 17 уровня, вы можете в качестве стандартного действия активировать ауру света, которая длится 1 минуту, или пока вы отмените её, совершив любое другое действие. Вы источаете яркий свет в радиусе 60 футов, и тусклый свет еще на 30 футов дальше. Ваши враги, попавшие под яркий свет, получают помеху при спасбросках против любых заклинаний, наносящих урон огнем или светом.

Домен Природы

Боги природы также разнообразны, как и сам мир природы, начиная от загадочных богов диких лесов (таких как Сильванус, Обад-Хай, Числев, Балинор и Пан) и заканчивая дружелюбными божествами отдельных источников и рощиц (таких как Элдат). Друиды почитают всю природу в целом и могут поклоняться одному из таких божеств, практикуя мистические ритуалы и произнося давно забытые молитвы на своем тайном языке. Но многим из этих богов поклоняются и клирики, которые более активно отстаивают интересы конкретного бога природы. Они могут охотиться злыми чудовищами, которые оскверняют леса, благословлять урожаи или насылать засуху на посевы тех, кто прогневал своих богов.

Заклинания домена Природы

Уровень клирика	Заклинания
1	*дружба с животными, общение с животными*
3	*дубовая кожа, рост шипов*
5	*рост растений, стена ветра*
7	*подчинение животного, опутывающая лоза*
9	*нашествие насекомых, от дерева к дереву*

Служитель природы

На 1 уровне вы получаете один из трюков друида по вашему выбору. Вы также получаете квалификацию в одном из следующих умений: Дрессировка, Природа или Выживание.

Божественная энергия: Очаровать животных и растения

Со 2 уровня вы можете использовать Божественную Энергию, чтобы очаровывать животных и растения.

В качестве действия вы поднимаете свой священный символ и произносите имя своего божества. Каждое животное или растение в радиусе 30 футов, которое вы можете видеть, должно совершить спасбросок по Мудрости. В случае неудачи существо очаровано вами в течение 1 минуты или пока не получит урон. В состоянии очарования существо дружелюбно к вам и указанным вами существам.

Подавление стихий

Начиная с 6 уровня, если вы или существо в радиусе 30 футов от вас получает урон кислотой, холодом, огнем, молнией или звуком, вы в качестве реакции можете даровать этому существу сопротивление данному типу урона.

Божественный удар

На 8 уровне вы получаете возможность наполнять свое оружие божественной энергией. Один раз за ход вы можете добавить к своей атаке 1d8 урона холодом, огнем или молнией (на ваш выбор). По достижению 14 уровня дополнительный урон увеличивается до 2d8.

Мастер природы

На 17 уровне вы получаете возможность отдавать приказы животным и растениям. Когда эти существа находятся под воздействием вашей способности Очаровать Животных и Растения, вы можете в качестве дополнительного действия отдавать им приказы, которые они выполнят в свой ход.

Домен Бури

Боги, оказывающие влияние на домен Бури - Талос, Умберли, Корд, Зебоим, Пожиратель, Зевс и Тор - повелевают ураганами, морем и небом. Среди них есть боги грома и молний, боги землетрясений, некоторые боги огня, а также определенные боги насилия, физической силы и отваги. В некоторых пантеонах, бог этого домена правит над другими божествами и известен своим стремительным правосудием, которое он вершит ударами молнии. В пантеонах мореходов боги этого домена правят океанами и покровительствуют морякам. Боги Бури посылают своих клириков либо вселять страх в простых людей, либо призывать их следовать пути справедливости, либо требовать от них жертвоприношений, чтобы усмирить гнев небес.

Заклинания домена Бури

Уровень клирика	Заклинания
1	*облако тумана, громовая волна*
3	*порыв ветра, вибрация*
5	*призыв молнии, дождь со снегом*
7	*управление водой, ледяной шторм*
9	*сокрушительная волна, нашествие насекомых*

Дополнительные умения

На 1 уровне вы получаете владение боевым оружием и тяжелыми доспехами.

Гнев шторма

На 1 уровне вы получает способность карать атакующих разрядами молнии. Когда существо в пределах 5 футов от вас, которое вы можете видеть, попадает по вам атакой, вы в качестве реакции можете нанести ответный удар. При этом существо должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае неудачи оно получает 2d8 урона молнией или звуком (на ваш выбор), или половину этого урона в случае успеха.

Количество использований равно вашему модификатору Мудрости (минимум одно). После полного отдыха заряды полностью восстанавливаются.

Божественная энергия: Разрушительный гнев

Со 2 уровня вы получаете возможность использовать Божественную Энергию, чтобы придать силе шторма несказанную мощь.

Всякий раз, когда вам необходимо бросить кубики, чтобы определить урон молнией или звуком, вы можете использовать заряд Божественной Энергии, чтобы максимизировать наносимый урон.

Удар молнией

С 6 уровня, когда вы наносите урон молнией Большому или меньшему существу, вы также отталкиваете его на 10 футов от себя.

Божественный удар

На 8 уровне вы получаете возможность наполнять свое оружие божественной энергией. Один раз за ход вы можете добавить к своей атаке 1d8 урона звуком. По достижению 14 уровня дополнительный урон увеличивается до 2d8.

Бурерожденный

На 17 уровне вы получаете возможность летать с базовой скоростью передвижения, когда вы не находитесь под землей или в помещении.

Домен Обмана

Боги обмана, такие как Тимора, Бешаба, Олидамарра, Странник, Гарл Глиттерголд и Локи, смутьяны и подстрекатели, противостоящие порядку, установленному как другими богами, так и смертными. Они покровительствуют ворам, мошенникам, азартным игрокам, мятежникам и освободителям. Их клирики сеют хаос в мире, насмехаясь над тиранами, воруя у богатых, освобождая пленных и попирая бесполезные традиции.

Они предпочитают уловки, розыгрыши, обман и воровство, прямому противоборству.

Заклинания домена Обмана

Уровень клирика	Заклинания
1	*очаровать персону, маскировка*
3	*зеркальное отражение, пройти без следа*
5	*мерцание, развеять магию*
7	*дверь между измерениями, перевоплощение*
9	*подчинение персоны, изменение памяти*

Благословение хитреца

Выбрав этот домен на 1 уровне, вы получаете возможность прикоснуться к согласному на то существу, чтобы дать ему преимущество при проверках по Ловкости (Скрытность). Это благословление действует 1 час или пока вы не используете эту способность повторно.

Божественная энергия: Призыв двойника

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать Божественную энергию, чтобы создать своего иллюзорного двойника.

В качестве действия вы создаете свою точную копию, которая существует в течении минуты или до тех пор, пока вы не потеряете концентрацию. Иллюзия появляется на любом незанятом месте в пределах 30 футов от вас. В качестве доп.действия вы можете перемещать иллюзию на 30 футов, в точку которую вы можете видеть в пределах 120 футов от вас.

Во время действия способности вы можете произносить заклинания так, словно вы находитесь на месте иллюзии, однако должны использовать свои органы чувств. Кроме того, если вы и ваша иллюзия находится в пределах 5 футов от существа, которое видит иллюзию, то вы получаете преимущество при бросках атаки против него, поскольку оно отвлекается на иллюзию.

Божественная энергия: Плащ теней

Начиная с 6 уровня, вы можете использовать Божественную Энергию, чтобы исчезнуть без следа.

В качестве действия, вы становитесь невидимым до конца вашего следующего хода. Невидимость пропадает, если вы атакуете или произносите заклинание.

Божественный удар

Начиная с 8 уровня, вы получаете возможность делать атаки своего оружия ядовитыми. Один раз за ход вы можете добавить к своей атаке 1d8 урона ядом. По достижению 14 уровня дополнительный урон увеличивается до 2d8.

Улучшенный двойник

На 17 уровне при использовании способности Призыв Двойника вы можете призвать до 4 двойников вместо одного. В качестве доп. действия в свой ход вы можете перемещать любое количество двойников на 30 футов, в пределах 120 футов от вас.

Домен Войны

Война имеет множество проявлений. Она может делать героев из обычных людей. Она может быть ужасной и безысходной, полной жестокости и трусости, затмевающих редкие проявления мастерства и отваги. Но так или иначе, боги войны следят за воинами и щедро награждают за их великие деяния. Клирики таких богов выделяются в любом сражении, вдохновляя других на бой или преподнося своим богам акты насилия в качестве молитв. Среди богов войны встречаются как поборники чести и рыцарства (такие как Торм, Хейронеус и Кири-Джолит), так и боги разрушения и мародерства (такие как Эритнул, Ярость, Груумш и Арес). Есть и боги завоевания и господства (Бэйн, Хекстор и Маглубиет. Другие боги войны (такие как Темпус, Ника и Нуада) занимают более нейтральное положение, одобряя войну в любых ее проявлениях и поддерживая воинов в любых ситуациях.

Заклинания домена Войны

Уровень клирика	Заклинания
1	*божественное покровительство, щит веры*
3	*волшебное оружие, духовное оружие*
5	*мантия крестоносца, духовные защитники*
7	*свобода передвижения, каменная кожа*
9	*удар пламени, удержание монстра*

Дополнительные умения

На 1 уровне вы получаете владение боевым оружием и тяжелыми доспехами.

Жрец Войны

С 1 уровня ваш бог дарует вам вдохновение, когда вы бросаетесь в битву. Каждый раз, когда вы атакуете, вы можете совершить еще одну атаку, в качестве дополнительного действия.

Количество использований способности равно вашему модификатору Мудрости (минимум одно). Заряды полностью восстанавливаются после полного отдыха.

Божественная энергия: Направленный удар

Со 2 уровня вы можете использовать Божественную Энергию, чтобы наносить удары с необычайной точностью. Каждый раз, когда вы проводите атаку, вы можете использовать Божественную Энергию, чтобы получить +10 к броску атаки. Вы можете сделать этот выбор после того, как увидели результат броска, но до того, как МП сообщит о том, попала атака или нет.

Божественная энергия: Благословение Бога Войны

На 6 уровне, когда существо в пределах 30 футов от вас совершает атаку, вы можете в качестве реакции можете использовать Божественную Энергию, чтобы даровать ему бонус +10 к броску атаки. Вы можете сделать этот выбор после того, как увидели результат броска, но до того, как МП сообщит о том, попала атака или нет.

Божественный удар

На 8 уровне вы получаете возможность наделять свое оружие божественной энергией. Один раз за ход, вы можете добавить к своей атаке 1d8 урона того же типа, которое наносит ваше оружие. По достижению 14 уровня дополнительный урон увеличивается до 2d8.

Воплощение битвы

На 17 уровне вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и режущему урону от немагического оружия.

Друид

Держа в руке посох, сплетенный из ветвей остролиста, эльфийка призывает яростный шторм, и удары молний поражают орков с факелами, посмевших угрожать её лесу.

Крадясь в форме леопарда по ветвям высокого дерева, человек вглядывается в странную конструкцию храма Злого Элементаля Воздуха, внимательно следя за действиями культистов.

Размахивая мечом из чистого пламени, полуэльф бросается навстречу армии скелетов, разрушая неестественную магию, которая даровала этим нечестивым созданиям некое подобие жизни.

Призывая на помощь силы стихий и природы или принимая форму существ животного мира, друиды являются воплощением природной стойкости, хитрости и ярости. Они не управляют природой, вместо этого они воспринимают себя, как продолжение неукротимой воли природы.

Сила природы

Друиды ставят природу превыше всего, получая свои заклинания и другие волшебные силы от сил или божеств природы. Многие друиды стремятся к духовному единству с природой, нежели к поклонению конкретной божественной сущности. Другие же служат богам дикой природы, животным или силам стихий. Древние традиции друидов порой называют Старой Верой, противопоставляя её поклонению богам в храмах и святилищах.

Заклинания друидов ориентированы на природу и животных, силы клыков и когтей, солнца и луны, огня и шторма. Друиды также способны принимать форму животных, и многие из них стремятся к совершенствованию этого аспекта, вплоть до того, что они предпочитают форму животного своей настоящей форме.

Сохранение равновесия

Для друидов природа находится в непрочном равновесии. Четыре стихии формируют мир: воздух, земля, огонь и вода. Эти силы должны всегда находиться в равновесии. Если

Друид

Уровень	Бонус мастерства	Способности	Известно трюков	—Ячейки заклинаний каждого круга— 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Язык друидов, Заклинания	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Дикая форма, Круг друидов	2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	—	2	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Улучшение дикой формы, Увеличение параметров	3	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	—	3	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Способность круга друидов	3	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	3	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Улучшение дикой формы, Увеличение параметров	3	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	3	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Способность круга друидов	4	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Увеличение параметров	4	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Способность круга друидов	4	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Увеличение параметров	4	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Вечное тело, Заклинания в Дикой Форме	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Увеличение параметров	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Архидруид	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

одна из стихий становится сильнее других, то мир может быть разрушен, затянут на один из стихийных планов и разорван на составляющие. Поэтому друиды противостоят культам Стихийного Зла и другим, стремящимся к доминации одной из стихий.

Друиды также стараются сохранить хрупкое экологическое равновесие, которое поддерживает жизнь растений и животных, и стремятся, чтобы цивилизованные народы жили в гармонии с природой. Друиды принимают жестокость природы и ненавидят всё неестественное, включая аберрации (такие как бехолдеры и иллитиды) и нежить (такие как зомби и вампиры). Друиды порой возглавляют облавы на подобных существ, особенно если они вторгаются на их территорию.

Друидов часто можно встретить на страже их священных мест или участков нетронутой природы. Но если возникает существенная опасность, угрожающая природному равновесию или землям, которые они охраняют, то друиды принимают более активное участие в борьбе с угрозой, порой отправляясь в путешествия.

Создание Друида

Создавая друида, подумайте, почему ваш персонаж так близок к природе. Возможно он живет в обществе, где всё еще сильна Старая Вера, или его бросили в лесу, и он был воспитан друидом. Возможно у него был запоминающееся столкновение с силами природы, например, с огромным орлом или ужасным волком, в котором он смог выжить.

Может быть ваш персонаж родился во время грандиозного шторма или извержения вулкана, что было воспринято как знак рождения друида и повлияло на судьбу вашего персонажа.

Всегда ли путешествия были частью вашей жизни, или ранее вы присматривали за священной рощей или источником? Возможно ваша родина была осквернена злом, и вы отправились в путешествие, чтобы найти новый дом или цель в жизни.

Быстрое создание

Вы можете быстро создать друида, следуя этим указаниям. Во-первых, сделайте Мудрость самым высоким параметром, а Телосложение - вторым. Во-вторых, выберите происхождение отшельника.

Особенности класса

Будучи друидом, вы обладаете следующими классовыми способностями

Очки здоровья

Кубик здоровья: 1d8 за уровень друида
Очки здоровья на 1 уровне: 8 + модификатор Телосложения
ОЗ на следующих уровнях: 1d8 (или 5) + модификатор Телосложения за уровень друида

Умения

Доспехи: Легкие и средние доспехи, щиты (друиды не используют доспехи и щиты, изготовленные из металлов)
Оружие: Дубинки, кинжалы, дротики, метательные копья, булавы, короткие посохи, скимитары, серпы, пращи, копья
Инструменты: Набор травника

Спасброски: Интеллект, Мудрость

Умения: Выберите два из: Тайные Знания, Дрессировка, Интуиция, Лечение, Природа, Восприятие, Религия и Выживание.

Экипировка

Вы начинаете со следующей экипировкой в дополнение к той, которую вы получаете благодаря своему происхождению:

- *(а)* деревянный щит *(б)* любое простое оружие
- *(а)* скимитар *(б)* любое простое оружие ближнего боя
- Кожаная броня, набор приключенца и фокус друида

Язык друидов

Вы знаете тайный язык друидов. Вы можете говорить на нем, а также оставлять тайные послания. Вы и те, кто понимают этот язык, автоматически замечают эти послания. Другим необходимо совершить успешную проверку Мудрости (Восприятие) с КС 15, чтобы заметить послание, они не смогут расшифровать его без помощи магии.

Заклинания

Черпая энергию у самой природы, вы придаете ей форму своими заклинаниями. Смотри главу 10, чтобы узнать основные правила произнесения заклинаний, и главу 11, чтобы ознакомиться со списком заклинаний друида.

Трюки

На 1 уровне вы знаете 2 трюка из списка заклинаний друида. На более высоких уровнях вы можете выучить дополнительные трюки, в соответствии с числом Известных Трюков в таблице Друида.

Подготовка и произнесение заклинаний

Таблица Друида показывает сколько ячеек заклинаний вы имеете на 1 и последующих уровнях. Чтобы произнести одно из заклинаний, вы должны потратить ячейку этого или более высокого круга. Полный отдых восстанавливает все ячейки заклинаний.

Вы подготавливаете список заклинаний доступных вам, выбирая их из списка заклинаний друида. При этом вы выбираете определенное количество заклинаний, равно вашему модификатору Мудрости + уровню друида (минимум одно). Заклинания должны принадлежать к кругу, для которого у вас имеются ячейки заклинаний.

Например, на третьем уровне друида у вас есть 4 ячейки первого круга и 2 второго. Имея параметр Мудрости 16, вы можете заготовить 6 заклинаний 1 или 2 круга в любом сочетании. Если вы заготовили заклинание первого круга *исцеление ран*, то вы можете использовать ячейку 1 или 2 круга для произнесения этого заклинания. Произнесение заклинания не убирает его из списка заготовленных.

Вы можете изменить список заготовленных заклинаний после полного отдыха. Для подготовки заклинаний друиду необходимо провести некоторое время в молитвах и медитации: по-меньшей мере 1 минуту за каждый круг каждого выбранного заклинания.

Священные растения и деревья

Друиды считают некоторые растения священными, среди них ольха, ясень, береза, бузина, орех, остролист, можжевельник, омела, дуб, рябина, ива и тис. Друиды часто используют эти растения как часть заклинательного фокуса, например, кусочки дуба или побеги омелы.

Друиды также используют эти виды деревьев для изготовления оружия и щитов. Тис ассоциируется со смертью и перерождением, он подходит для рукояток скимитаров и серпов. Ясень ассоциируется с жизнью, а дуб - с силой. Эти виды дерева подходят для изготовления дубинок и коротких посохов, а также щитов. Ольха ассоциируется с воздухом, поэтому может быть использована для изготовления метательного оружия - дротиков или копий.

Друиды, обитающие в областях, где не встречаются подобные растения, могут использовать другие. Например, друиды пустынных регионов могут использовать юкку и кактусы.

Параметр заклинаний

Вашим параметром для заклинаний друида является Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от единства и гармонии с природой. Используйте параметр Мудрости всякий раз, когда речь идет о параметре заклинаний. Кроме того, используйте модификатор Мудрости, когда определяете КС спасброска против ваших заклинаний клирика или, когда делаете бросок атаки для этих заклинаний.

КС спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор атаки заклинанием = бонус мастерства + модификатор Мудрости

Ритуальные заклинания

Вы можете произносить любое заклинание друида в качестве ритуала, если оно помечено как ритуальное, и вы его заготовили.

Заклинательный фокус

Вы можете использовать любой фокус друида (см. главу 5) в качестве фокуса для заклинаний друида.

Дикая форма

Начиная со 2 уровня, в качестве действия вы можете принять форму животного, которого вы видели прежде. Вы можете использовать эту способность дважды. Для восстановления зарядов необходим короткий или полный отдых.

Ваш уровень друида определяет зверей, в которых вы можете превращаться в соответствии с таблицей Звериных Форм. Например, на 2 уровне, вы можете превратиться в любого зверя чей уровень опасности равен 1/4 или ниже, который не имеет воздушной или водной скорости.

Звериные формы

Уровень	Макс. УО	Ограничения	Пример
2	1/4	Нет воздушной или водной скорости	Волк
4	1/2	Нет воздушной скорости	Крокодил
8	1	—	Огромный орел

Количество часов, которое вы можете находиться в звериной форме, равно половине вашего уровня друида (с округлением в меньшую сторону). После этого вы возвращаетесь в обычную форму, если не использовали эту способность снова. В качестве доп.действия в свой ход вы можете преждевременно вернуться в обычную форму. Способность также заканчивается преждевременно, если вы теряете сознание, ваши ОЗ падают до 0 или вы умираете.

В звериной форме, действуют следующие правила:

- Ваши игровые данные заменяются данными животного, но вы сохраняете мировоззрение, личность, а также параметры Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Вы также сохраняете умения и спасброски, в дополнение к тем, которые получаете от животного. Если существо имеет такое же умение, что и вы, но с большим бонусом, используйте умение этого существа. Если существо обладает легендарными способностями или способностями для логова, вы не можете их использовать.
- Когда вы превращаетесь, то получаете ОЗ и Кубик Здоровья этого животного. После возврата в обычную форму ваши ОЗ возвращаются в то состояние, в котором они были до превращения. Однако, если вы вернулись в результате того, что ваши ОЗ упали до нуля, всякий избыточный урон переносится на вашу нормальную форму. Например, вы получили 10 урона, находясь в звериной форме с 1 ОЗ, при этом вы превращаетесь в нормальную форму и получаете 9 урона. Если избыточный урон не опустил ОЗ нормальной формы ниже 0, то вы остаетесь в сознании.
- Вы не можете произносить заклинания, а ваши способности к общению и деятельности, требующей рук, ограничены возможностями вашей звериной формы. Превращение не нарушает вашей концентрации на заклинании, которое уже было произнесено, или совершать действия, которые являются частью уже произнесенного заклинания, например, *призыв молнии*.
- Вы сохраняете бонусы от любых особенностей своего класса, расы или других источников и можете их использовать, если ваша звериная форма физически способна на это. Однако вы теряете способности, связанные с чувствами, например, темновидение, если ваша новая форма не обладает ими.
- Вы выбираете падает ли ваша экипировка на землю, сливается с вашей новой формой, или остается одетой на ней. Одетая экипировка функционирует как обычно, однако ДМ решает насколько целесообразно для новой формы носить ту или иную часть экипировки, в зависимости от её формы и размера. Ваша экипировка не меняет размера или формы, чтобы соответствовать новой форме и любая её часть, которая не подходит к новой форме, либо упадет на землю, либо сольется с формой. Экипировка, которая сливается с формой не оказывает никакого влияния, пока вы не вернетесь в свою нормальную форму.

Круг Друидов

На 2 уровне, вы выбираете круг, с членами которого вы разделяете свои взгляды. Круг Земли и Круг Луны подробно описаны в конце классового описания. Ваш выбор определяет дополнительные способности, которые вы получите на 2, 6, 10 и 14 уровнях.

Улучшение параметров

По достижению 4, 8, 12, 16 и 19 уровней, вы можете увеличить один из своих параметров на 2, или 2 параметра на 1. Как и всегда, вы не можете увеличить параметр выше 20 используя этот бонус.

Вечное тело

Начиная с 18 уровня, первородная магия, которой вы владеете, замедляет ваше старение. За каждые 10 лет вы стареете только на 1 год.

Заклинания в Дикой форме

Начиная с 18 уровня, вы можете произносить многие заклинания находясь в Дикой Форме. Вы можете воспроизводить соматические и вербальные компоненты заклинаний друида, однако не можете использовать материальные компоненты.

Архидруид

На 20 уровне вы можете использовать Дикую Форму неограниченное количество раз.

Кроме того, вы можете игнорировать вербальные и соматические компоненты заклинаний, а также любые дешевые материальные компоненты, которые не расходуются заклинанием. Это распространяется как на обычную, так и на звериную форму.

Круги Друидов

Тайное общество друидов, невидимое для большинства посторонних, охватывают всю землю, игнорируя политические границы. Формально все друиды являются членами этого общества, хотя некоторые из них ведут настолько изолированную жизнь, что никогда не видели никого из старших друидов и не участвовали в собраниях друидов.

Друиды считают друг друга братьями и сестрами. Однако, как и дикие животные, они иногда соперничают или даже охотятся друг на друга.

В местных масштабах друиды, которые разделяют общие взгляды на природу и равновесие, формируют круги.

Круг Земли

Круг Земли создан мистиками и мудрецами, которые охраняют древние знания и ритуалы, передавая их из уст в уста. Эти друиды встречаются среди священных кругов деревьев или камней, чтобы передавать секреты мироздания на тайном языке друидов. Самые мудрые представители круга являются первосвященниками в общинах, исповедующих Старую Веру, и служат советниками для правителей таких народов. Магия адептов данного круга зависит от места, где их посвятили в таинственные ритуалы круга.

Дополнительный трюк

Выбирая данный круг на 2 уровне, вы получаете один дополнительный трюк друида.

Природное восстановление

Начиная со 2 уровня, вы можете восстановить часть своей магической энергии проведя некоторое время в медитации и единении с природой. В течении короткого отдыха, вы можете выбрать ячейки заклинаний, которые хотите восстановить. Их суммарный левел не должен превышать половину вашего уровня друида (округленного в большую сторону), кроме того ячейки не принадлежать к 6 или более высокому кругу. Повторное использование способности возможно только после полного отдыха.

Например, на 4 уровне друида вы можете восстановить 2 ячейки первого круга или одну ячейку второго круга.

Заклинания круга

Ваша мистическая связь с землей наделяет вас способностью произносить определенные заклинания. На 3, 5, 7 и 9 уровнях вы получаете доступ к заклинаниям круга, которые зависят от типа местности, где вы стали друидом.

Выберите этот тип местности: арктическая, прибрежная, пустынная, лесная, равнинная, болотистая или подземная, и ознакомьте с соответствующим списком заклинаний. Заклинание круга, к которому вы получили доступ, всегда готово и не учитывается числом заклинаний, которое вы можете заготовить ежедневно. Если вы получаете доступ к заклинанию, которое отсутствует в списке заклинаний друида, для вас оно всё равно считается заклинанием друида.

Арктика

Уровень друида	Заклинания круга
3	*удержание персоны, рост шипов*
5	*дождь со снегом, замедление*
7	*свобода передвижения, ледяной шторм*
9	*общение с природой, конус холода*

Побережье

Уровень друида	Заклинания круга
3	*зеркальное отражение, туманный шаг*
5	*подводное дыхание, хождение по воде*
7	*управление водой, свобода передвижения*
9	*призыв элементаля, наблюдение*

Пустыня

Уровень друида	Заклинания круга
3	*размытый образ, тишина*
5	*сотворение пищи и воды, защита от энергии*
7	*усыхание, мираж*
9	*нашествие насекомых, каменная стена*

Лес

Уровень друида	Заклинания круга
3	*дубовая кожа, паучья цепкость*
5	*призыв молнии, рост растений*
7	*предсказание, свобода передвижения*
9	*общение с природой, от дерева к дереву*

Равнина

Уровень друида	Заклинания круга
3	*невидимость, пройти без следа*
5	*дневной свет, ускорение*
7	*предсказание, свобода передвижения*
9	*вещий сон, нашествие насекомых*

Горы

Уровень друида	Заклинания круга
3	*паучья цепкость, рост шипов*
5	*молния, слиться с камнем*
7	*форма камня, каменная кожа*
9	*проход, каменная стена*

Болото

Уровень друида	Заклинания круга
3	*тьма, кислотная стрела Мельфа*
5	*хождение по воде, зловонное облако*
7	*свобода передвижения, поиск существ*
9	*нашествие насекомых, наблюдение*

Подземье

Уровень друида	Заклинания круга
3	*паучья цепкость, паутина*
5	*газообразная форма, зловонное облако*
7	*улучшенная невидимость, форма камня*
9	*облако смерти, нашествие насекомых*

Широкий шаг

С 6 уровня передвижение по труднопроходимой местности немагического происхождения не замедляет вас. Вы также способны проходить через растения немагического происхождения, не замедляясь и не получая урона, если у них есть колючки, шипы и тому подобные опасности.

Кроме того, вы получаете преимущество при спасбросках против растений, созданных или управляемых магией и замедляющих передвижение, например, заклинанием опутывание.

Природная сопротивляемость

Начиная с 10 уровня, вас не могут напугать или очаровать элементали или феи, вы также имунны к яду и болезням.

Природное убежище

После 14 уровня существа природного мира чувствуют вашу связь с природой и не решаются атаковать вас. Когда животное или растение атакует вас, они должны сделать спасбросок по Мудрости (КС равен КС заклинаний друида). При провале существо должно выбрать другую цель или её атака автоматически промахивается. При успешном спасброске существо получает иммунитет к данному эффекту на 24 часа.

Существо осознает наличие данного эффекта до того, как оно атакует вас.

Круг Луны

Друиды Круга Луны - это свирепые защитники лесов. Их орден собирается в полнолуние, чтобы обменяться новостями и предостережениями. Они обитают в самых глубоких частях лесов, где неделями не встречается ни одного человека, не говоря уже о другом друиде.

Такой же непостоянный, как и луна, друид этого круга сегодня может рыскать в форме кошки, а завтра - орлом парить над вершинами деревьев или с треском продираться через подлесок навстречу к нежеланному монстру

Боевая форма

Выбирая этот круг на 2 уровне, вы получаете возможность использовать Дикую Форму как дополнительное действие вместо стандартного.

Кроме того, находясь в Дикой Форме, в качестве дополнительного действия вы можете потратить одну ячейку заклинаний, чтобы восстановить 1d8 ОЗ за каждый уровень потраченной ячейки.

Формы круга

Ритуалы вашего круга позволяют вам превращаться в более опасных животных. Начиная со 2 уровня, вы можете использовать Дикую Форму, чтобы превратиться в животное с уровнем опасности 1 (игнорируйте столбик Макс. УО в таблице Звериных форм, но соблюдайте другие ограничения)

С 6 уровня вы можете превращаться в животное с уровнем опасности равным вашему уровню друида, поделенному на 3 (с округлением в меньшую сторону).

Первородный удар

Начиная с 6 уровня, ваши атаки в звериной форме считаются магическими в плане преодоления сопротивлений и иммунитетов к немагическим атакам и урону.

Элементальная Дикая форма

На 10 уровне вы можете потратить два использования Дикой Формы сразу, чтобы превратиться в воздушного, земляного, огненного или водяного элементаля.

Тысяча форм

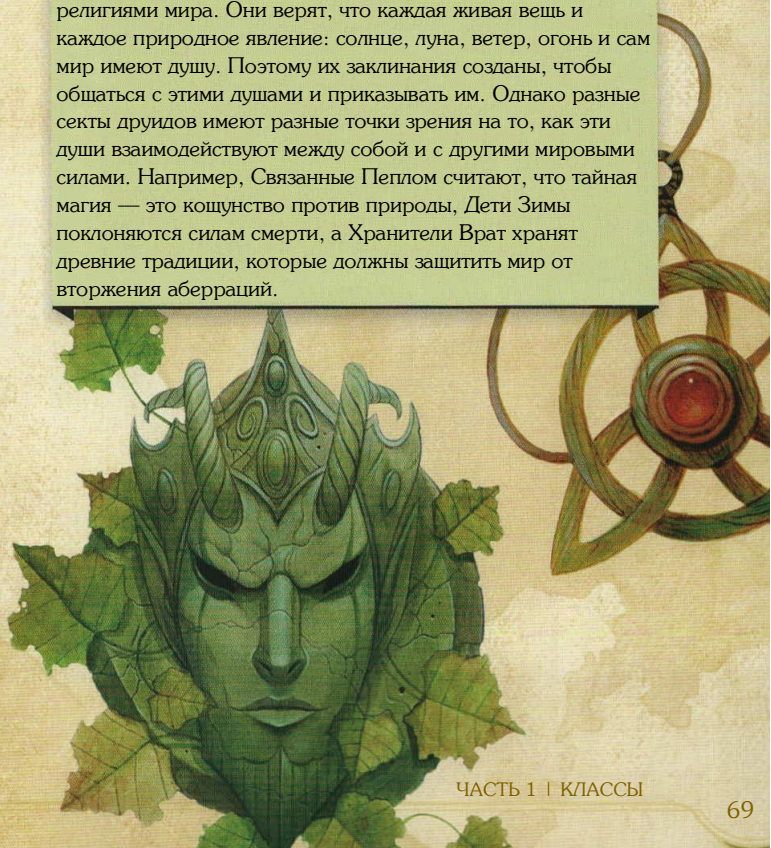
К 14 уровню вы узнаете, как использовать магию, чтобы более искусно изменять свою физическую форму. Вы можете использовать заклинание смена обличья в любой момент.

Друиды и Боги

Некоторые друиды поклоняются силам природы как таковым, но большинство служат одному из многих божеств природы, встречающихся в мультивселенной (список богов приведен в приложении Б). Поклонение этим богам части считается более древней традицией, нежели вера клириков и городских жителей. Более того, в мире Серого Ястреба, вера друидов называется Старой Верой и имеет множество приверженцев среди фермеров, лесников, рыбаков и других, живущих близко к природе. Эта традиция включает в себя поклонение Природе как первородной силе, не имеющей олицетворения, также охватывает поклонение Беори, Матери Орта, а также Обад-Хаю, Элонне и Уле.

В мирах Серого Ястреба и Забытых Королевств, круги друидов не обязательно связаны с верой в одно божество. Любой круг в мире Забытых Королевств, например, может включать друидов, которые почитают Сильвануса, Миеликки, Элдата, Чанти или даже суровых Богов Ярости: Талоса, Малара, Аурил и Умберли. Эти боги природы часто называются Первым Кругом. Большинство друидов считают всех этих богов (даже жестоких) достойными поклонения.

Друиды Эберрона придерживаются анимистических верований, абсолютно не связанных с Высшими Покровителями, Тёмной Шестеркой или любыми другими религиями мира. Они верят, что каждая живая вещь и каждое природное явление: солнце, луна, ветер, огонь и сам мир имеют душу. Поэтому их заклинания созданы, чтобы общаться с этими душами и приказывать им. Однако разные секты друидов имеют разные точки зрения на то, как эти души взаимодействуют между собой и с другими мировыми силами. Например, Связанные Пеплом считают, что тайная магия — это кощунство против природы, Дети Зимы поклоняются силам смерти, а Хранители Врат хранят древние традиции, которые должны защитить мир от вторжения аберраций.



Воин

Человек в лязгающей пластинчатой броне, поднимает перед собой щит и бросает вперед на скопище гоблинов. Эльф позади нее, одетый в клепаную броню, пронзает одного гоблина за другим меткими стрелами, выпущенными из изящного лука. Полуорк неподалеку звучно отдает приказы, помогая двум бойцам скоординировать атаку и добиться преимущества.

Дворф в кольчуге заслоняет своим щитом союзника, в которого летит дубина огра, отражая смертельный удар. Его напарник, полуэльф в чешуйчатой броне, размахивает двумя скимитарами в ослепительном вихре, обходя огра кругом и стараясь найти слепое место в его обороне.

Гладиатор сражается на арене, мастер трезубца и сети, способный повергнуть любого соперника на радость толпе. Меч его соперника на мгновение вспыхивает голубым светом, в тот же миг испуская сверкающую молнию.

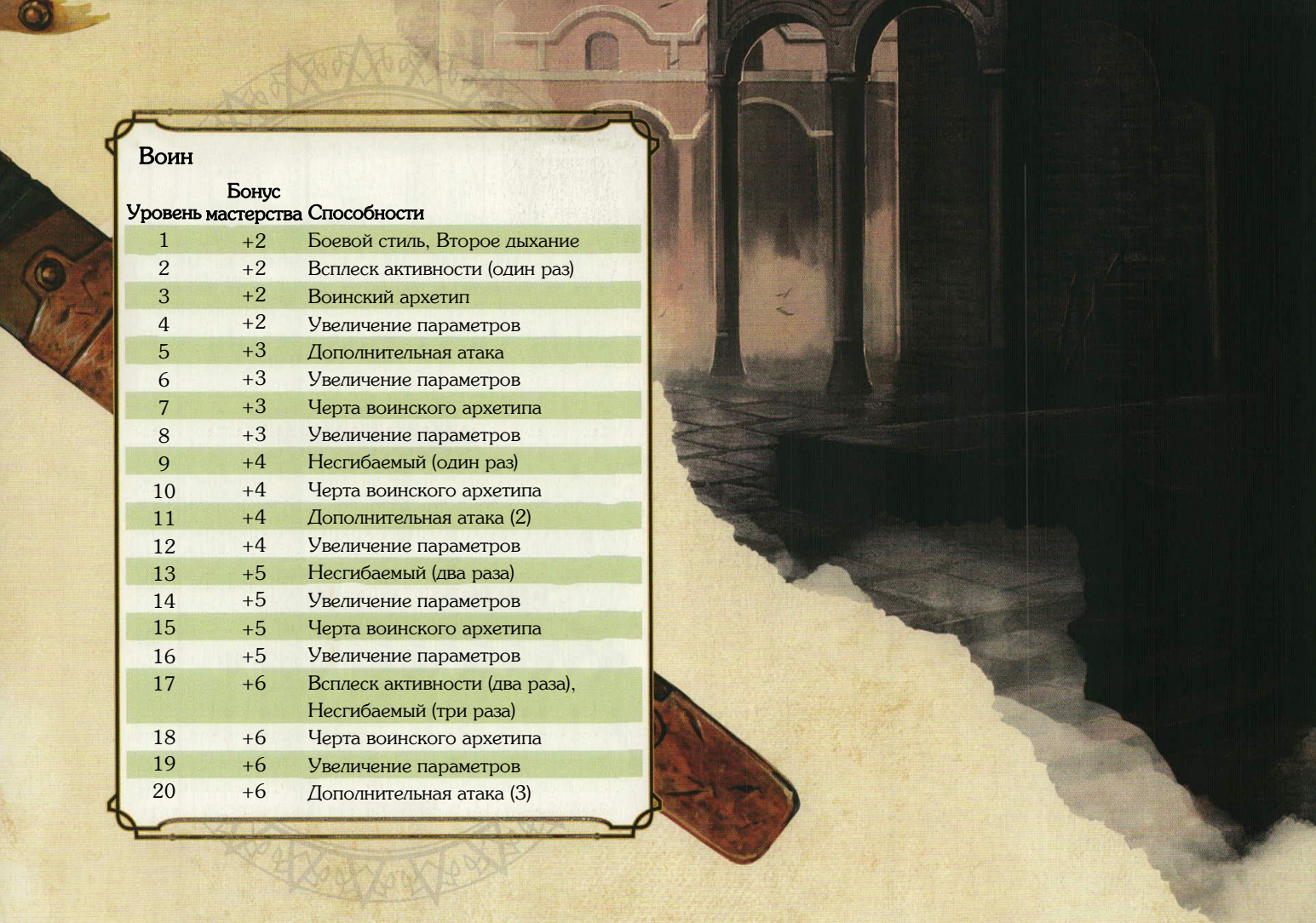
Все герои, перечисленные выше - это воины, вероятно, самый разнообразный класс персонажей в мирах D&D. Странствующие рыцари, лорды-завоеватели, королевские стражи, элитные солдаты, закаленные наемники, короли разбойников - будучи воинами, они обладают непревзойденным мастерством владения оружием и доспехами, а также широким спектром боевых навыков. Они хорошо знакомы со смертью, не раз встречаясь с ней на поле боя, и поэтому дерзко смотрят ей в лицо.

Специалисты во всем

Воины изучают основы всех боевых стилей. Каждый воин может размахивать топором, фехтовать рапирой, орудовать длинным или двуручным мечом, использовать лук, или даже поймать противника сетью. Также воин способен пользоваться щитами и любым видом доспехов. Помимо этой универсальности, каждый воин специализируется в определенном стиле боя. Некоторые сосредотачиваются на стрельбе из лука, другие на сражении двумя клинками, а третьи усиливают свои способности магией. Это сочетание всеобъемлющих навыков и специализации позволяет воинам добиваться превосходства как на поле боя, так и в подземельях.

Готовы к опасности

Не каждый член городской стражи, деревенского ополчения или королевской армии - воин. Большинство из них - это слабо натренированные солдаты, имеющие лишь базовые боевые навыки. Ветераны сражений, военные офицеры, тренированные телохранители, преданные рыцари и другие подобные личности - это воины.



Воин

Уровень	Бонус мастерства	Способности
1	+2	Боевой стиль, Второе дыхание
2	+2	Всплеск активности (один раз)
3	+2	Воинский архетип
4	+2	Увеличение параметров
5	+3	Дополнительная атака
6	+3	Увеличение параметров
7	+3	Черта воинского архетипа
8	+3	Увеличение параметров
9	+4	Несгибаемый (один раз)
10	+4	Черта воинского архетипа
11	+4	Дополнительная атака (2)
12	+4	Увеличение параметров
13	+5	Несгибаемый (два раза)
14	+5	Увеличение параметров
15	+5	Черта воинского архетипа
16	+5	Увеличение параметров
17	+6	Всплеск активности (два раза), Несгибаемый (три раза)
18	+6	Черта воинского архетипа
19	+6	Увеличение параметров
20	+6	Дополнительная атака (3)

Для некоторых воинов приключения - это отличный способ тренировки. Исследования подземелий, убийство монстров и другие опасные занятия, обычные среди приключенцев, это привычное дело для воина, мало отличающееся от его обычной жизни. Возможно здесь больше риска, но и награды соответственные. Например, воину, работающему в городской страже, вряд ли удастся заполучить заклинание язык пламени.

Создание Воина

Создавая воина, задумайтесь о двух взаимосвязанных элементах вашей предыстории: где вы получили боевую подготовку, и что отличает вас от обычных солдат, коих много повсюду. Быть может вы отличаетесь беспощадностью? Или получили дополнительные знания от наставника, который заметил вашу исключительную преданность делу? Что заставило вас встать на путь воина? Опасность, которой подверглась ваша родина? Жажда мести? Или просто желание доказать свою силу.

Вы могли получать удовольствие от простой тренировки в армии дворянина или в местном ополчении. Или возможно обучались в военной академии, изучая стратегию, тактику и военную историю. Быть может вы были самоучкой, необразованным, но побывавшим в сражениях. Взяли ли вы меч в руки чтобы избежать ограниченности фермерской жизни, или следуя семейной традиции. Где вы получили ваши доспехи и оружие? Они могут быть боевыми трофеями или фамильным достоянием, а возможно, вы экономили годами, чтобы приобрести их. Теперь ваше вооружение - это самое важное, что у вас есть. Единственное, что стоит между вами и объятиями смерти.

Быстрое создание

Вы можете быстро создать воина, следуя этим указаниям. Во-первых, сделайте Силу или Ловкость вашим самым высоким параметром в зависимости от того, на чем вы хотите сосредоточиться: на оружии ближнего боя или на стрельбе из лука (или фехтовальном оружии). Ваш второй по величине параметр должен быть Телосложением; или Интеллектом, если вы планируете взять архетип Мистического Рыцаря. Во-вторых, выберите происхождение солдата.

Особенности класса

Будучи воином, вы обладаете следующими классовыми способностями.

Очки здоровья

Кубик здоровья: 1d10 за уровень воина
Очки здоровья на 1 уровне: 10 + модификатор Телосложения
ОЗ на следующих уровнях: 1d10 (или 6) + модификатор Телосложения за уровень воина

Умения

Доспехи: Любые доспехи, щиты
Оружие: Простое оружие, боевое оружие
Инструменты: нет
Спасброски: Сила, Телосложение

Умения: Выберите два из: Акробатика, Дрессировка, Атлетика, История, Интуиция, Запугивание, Восприятие и Выживание

Экипировка

Вы начинаете со следующей экипировкой в дополнение к той, которую вы получаете благодаря своему происхождению:

- *(а)* кольчуга или *(б)* кожаная броня, длинный лук и 20 стрел
- *(а)* боевое оружие и щит или *(б)* два боевых оружия
- *(а)* легкий арбалет и 20 болтов или *(б)* два топорика
- *(а)* набор исследователя подземелий или *(б)* набор приключенца

Боевой стиль

Вы выбираете определенный стиль боя в качестве своей специальности. Выберите один из нижеперечисленных вариантов. Вы не можете выбирать Боевой Стиль дважды, даже если вам представится такая возможность.

Стрельба

Вы получаете бонус +2 при бросках атаки любым оружием дальнего боя.

Оборона

Когда вы одеты в доспехи, вы получаете бонус +1 к КБ

Дуэлянт

Когда вы сражаетесь с оружием в одной руке, и никаким оружием больше, вы получаете +2 к урону этим оружием.

Двуручное оружие

Выбросив 1 или 2 при броске урона двуручным оружием, вы можете бросить кубик снова и использовать новый результат, даже если он снова равен 1 или 2. Оружие должно быть двуручным или универсальным, чтобы эта способность действовала на него.

Защита

Если существо, которое вы можете видеть, атакует цель в пределах 5 футов от вас, вы можете среагировать и создать помеху для этой атаки. Для использования этой способности необходим щит.

Бой двумя оружиями

Если вы сражаетесь двумя оружиями, то можете добавить модификатор параметра к урону второй атаки.

Второе дыхание

У вас есть ограниченный источник жизненных сил, к которому вы можете обратиться, чтобы защитить себя. В свой ход в качестве доп. действия вы можете восстановить себе ОЗ в объеме 1d10 + ваш уровень воина.

Повторное использование способности возможно только после короткого или полного отдыха.

Всплеск активности

Начиная со 2 уровня, вы можете на мгновение преодолеть человеческие возможности. В свой ход, вы получаете одно добавочное действие, помимо стандартного действия и возможного дополнительного действия.

Повторное использование способности возможно только после короткого или полного отдыха. С 17 уровня вы можете использовать эту способность дважды без отдыха, однако не более одного раза за ход

Воинский архетип

На 3 уровне вы выбираете архетип, которому вы будете следовать в своих боевых стилях и техниках. Выберите среди архетипов Воителя, Мастера Сражений или Мистического Рыцаря, которые подробно описаны в конце классового описания. Выбранный архетип дает вам дополнительные способности на 3, 7, 10, 15 и 18 уровнях

Увеличение параметров

По достижению 4, 6, 8, 12, 14, 16 и 19 уровней, вы можете увеличить один из своих параметров на 2, или 2 параметра на 1. Как и всегда, вы не можете увеличить параметр выше 20 используя этот бонус.

Дополнительная атака

Начиная с 5 уровня, вы можете атаковать дважды всякий раз, когда совершаете Атакующее действие в свой ход.

Число атак увеличивается до 3 на 11 уровне и до 4 на 20 уровне данного класса.

Несгибаемый

Начиная с 9 уровне, вы можете перебросить неудачный спасбросок. Вы должны использовать новый результат броска, и не можете использовать эту способность пока полностью не отдохнете.

Вы можете использовать эту способность дважды без отдыха с 13 уровня и трижды с 17 уровня.

Воинские архетипы

Разные воины выбирают разные подходы к совершенствованию своих способностей. Выбранный вами архетип демонстрирует этот подход.

Воитель

Воитель специализируется на грубой физической силе, отточенной до смертоносного совершенства

Приверженцы данного архетипа совмещают суровые тренировки и физическое совершенство, чтобы совершать разрушительные удары.

Улучшенный критический удар

Начиная с 3 уровня, ваши атаки оружием становятся критическими при броске атаки в 19 или 20.

Выдающийся атлет

Начиная с 7 уровня, вы можете добавить половину своего бонуса мастерства (с округлением в большую сторону) к любой проверке Силы, Ловкости или Телосложения, которая уже не использует ваш бонус мастерства.

Кроме того, если вы совершаете прыжок в длину с разбега, дальность прыжка увеличивается на число футов, равное модификатору Силы.

Дополнительный боевой стиль

На 10 уровне вы можете выбрать дополнительный Боевой Стиль.

Исключительный критический удар

Начиная с 15 уровня, ваши атаки оружием становятся критическими броске атаки в 18-20.

Последний герой

На 18 уровне ваша стойкость в бою достигает совершенства. В начале каждого вашего хода вы восстанавливаете 5 + модификатор Телосложения ОЗ, если уровень ваших ОЗ ниже половины. Способность не действует, если у вас 0 ОЗ.

Мастер сражений

Те, кто выбирают архетип Мастера сражений, используют воинские техники, передаваемые через поколения. Для Мастера сражений бой - это научная область, которая включает в себя предметы, выходящие за рамки сражения, такие как изготовление оружия или каллиграфия. Не каждый воин заинтересован в уроках истории, теории и искусства, но те, кто это делает, становятся всесторонне развитыми воинами, обладающими великолепными умениями и обширными знаниями.

Боевое совершенство

Выбирая этот архетип на 3 уровне, вы узнаете боевые маневры, эффективность которых определяется кубиком совершенства.

Маневры. Вы узнаете три маневра на ваш выбор. Они подробно описаны в разделе "Маневры" ниже. Многие маневры различным образом влияют на атаку. За 1 атаку можно использовать только один маневр.

На 7, 10 и 15 уровнях вы узнаете два новых маневра на ваш выбор. Каждый раз, когда вы узнаете новые маневры, вы также можете заменить один из известных маневров на любой другой.

Кубик Совершенства. Вы имеете 4 кубика совершенства d8. Кубики совершенства расходуются, когда вы их используете, и восстанавливаются после короткого или полного отдыха.

На 7 и 15 уровнях вы получаете по одному дополнительному кубику совершенства.

Спасброски. Некоторые из маневров требуют, чтобы ваша цель сделала спасбросок, пытаясь противостоять воздействию маневра. КС для спасброска вычисляется следующим образом:

> **КС спасброска** = 8 + бонус мастерства + ваш модификатор Силы или Ловкости (ваш выбор)

Ученик войны

На 3 уровне вы получаете владение любым типом ремесленных инструментов на ваш выбор.

Знай своего врага

Начиная с 7 уровня, если вы потратите как минимум 1 минуту на изучение или взаимодействие с другим существом вне боя, вы можете узнать определенную информацию об уровне его возможностей по сравнению с вашими. МП сообщает вам состояние двух выбранных вами характеристик существа относительно ваших (равны, ниже или выше):

- Параметр Силы
- Параметр Ловкости
- Параметр Телосложения
- Класс Брони
- Текущие ОЗ
- Общее число уровней (если есть)
- Число уровней воина (если есть)

Улучшенное боевое совершенство

На 10 уровне ваши кубики совершенства превращаются в d10. На 18 уровне они превращаются в d12.

Непреклонность

С 15 уровня если вы совершаете бросок инициативы, не имея ни одного кубика совершенства, то вы получаете один.

Маневры

Маневры представлены в алфавитном порядке.

Атака с маневром. Если ваша атака попала по существу, вы можете использовать один кубик совершенства, чтобы один из ваших союзников совершил маневр на более выгодную позицию. Вы добавляете результат кубика совершенства к броску урона и выбираете дружественное существо, которое может видеть или слышать вас. Это существо может в качестве реакции переместиться с половиной своей скорости, не провоцируя свободные атаки от цели, которой вы нанесли удар.

Выпад. Совершая атаку оружием ближнего боя в свой ход, вы можете использовать один кубик совершенства, чтобы увеличить дальность действия этой атаки на 5 футов. Если эта атака попадает, то добавьте к её урону результат кубика совершенства.

Грозная атака. Если ваша атака попала по существу, вы можете использовать один кубик совершенства в попытке запугать цель. Вы добавляете результат кубика совершенства к броску урона, а цель обязана совершить спасбросок по Мудрости. В случае неудачи она напугана до начала следующего вашего хода.

Ложный удар. Вы можете потратить один кубик совершенства и совершить ложный удар в качестве дополнительного действия, выбрав одно существо в пределах 5 футов от вас в качестве цели. Следующая ваша атака против этой цели получает преимущество. Если эта атака попадает, то добавьте к её урону результат кубика совершенства.

Маневр уклонения. Во время движения вы можете использовать один кубик совершенства и добавить его результат к своему КБ до тех пор, пока вы не перестанете двигаться.

Натиск. Если ваша атака попала по существу, вы можете использовать один кубик совершенства, в попытке оттолкнуть его. Вы добавляете результат кубика совершенства к броску урона, и, если цель Большого или меньшего размера, она должна совершить спасбросок по Силе. В случае неудачи, вы отталкиваете её на расстояние до 15 футов от вас.

Обезоруживающий удар. Если ваша атака попала по существу, вы можете использовать один кубик совершенства, чтобы попытаться его обезоружить, заставив выронить один из предметов, которые он держит в руках. Вы добавляете результат кубика совершенства к броску урона, а цель обязана совершить спасбросок по Силе. В случае неудачи вы выбираете, какой предмет роняет существо, он падает к его ногам.

Ответный удар. Если существо промахивается по вам атакой ближнего боя, вы можете в качестве реакции использовать один кубик совершенства и совершить атаку против этого существа. Если эта атака попадает, то добавьте к её урону результат кубика совершенства.

Отвлекающий удар. Если ваша атака попала по существу, вы можете использовать один кубик совершенства, чтобы отвлечь существо, предоставляя союзникам удобный момент для атаки. Вы добавляете результат кубика совершенства к броску урона. Следующий бросок атаки по этой цели, совершенный кем-либо еще, получает преимущество. Отвлечение действует до конца раунда.

Парирование. Когда другое существо наносит вам урон атакой ближнего боя, вы можете в качестве реакции потратить один кубик совершенства и сократить получаемый урон на результат броска + модификатор Ловкости.

Подсечка. Если ваша атака попала по существу, вы можете использовать один кубик совершенства в попытке сбить его с ног. Вы добавляете результат кубика совершенства к броску урона, и, если цель Большого или меньше размера, она должна совершить спасбросок по Силе. При неудаче вы сбиваете цель с ног.

Подстрекающий удар. Если ваша атака попала по существу, вы можете использовать один кубик совершенства в попытке спровоцировать цель атаковать вас. Вы добавляете результат кубика совершенства к броску урона, а цель обязана совершить спасбросок по Мудрости. В случае неудачи, цель получает помеху при атаках по любой цели кроме вас до конца вашего следующего хода.

Приказ командира. Совершая Атакующее действие в свой ход, вы можете отказаться от одной из своих атак и в качестве доп. действия скомандовать одному из компаньонов атаковать. В этом случае выберите дружественное существо, которое вы можете видеть или слышать и используйте один кубик совершенства. Выбранное вами существо может мгновенно совершить одну атаку в качестве реакции, добавив результат кубика совершенства к её урону.

Размашистая атака. Если ваша атака ближнего боя попала по существу, вы можете использовать один кубик совершенства в попытке нанести урон еще одному существу в пределах 5 футов от первой цели и в пределах вашей досягаемости. Если первоначального броска атаки достаточно, чтобы попасть по второму существу, то оно получает урон, равный результату броска кубика совершенства. Нанесенный урон принадлежит к тому же типу, что и первоначальная атака.

Сплочение. В свой ход в качестве дополнительного действия вы можете использовать один кубик совершенства, чтобы поддержать решимость одного из своих союзников. Выберите дружественное существо, которое может видеть или слышать вас. Это существо получает временные ОЗ, равные результату броска кубика совершенства + модификатор Харизмы.

Точная атака. Совершая бросок атаки, вы можете потратить один кубик совершенства и добавить его результат к броску. Вы можете использовать этот маневр как до броска атаки, так и после него, но до применения любых эффектов атаки.

Мистический Рыцарь

Архетип Мистического Рыцаря совмещает боевые навыки, свойственные всем воинам, с тщательным изучением магии. Мистические Рыцари используют магические техники схожие с тем, что практикуют волшебники. Но они сосредотачивают

свое внимание на двух из восьми школ магии: ограждение и проявление. Заклинания ограждения даруют Мистическому Рыцарю дополнительную защиту в бою, а заклинания проявления позволяют наносить урон сразу нескольким врагам, увеличивая влияние воина на поле боя. Эти рыцари обладают относительно небольшим количеством заклинаний, и поэтому запоминают их, а не записывают в книги.

Заклинания

С 3 уровня вы можете подкреплять свои боевые навыки при помощи заклинаний. Смотри главу 10, чтобы узнать основные правила произнесения заклинаний, и главу 11, чтобы ознакомиться со списком заклинаний волшебника.

Трюки. Вы знаете два трюка на выбор из списка заклинаний волшебника. На 10 уровне вы получаете еще один дополнительный трюк волшебника на ваш выбор.

Ячейки заклинаний. Таблица заклинаний Мистического рыцаря показывает, сколько ячеек заклинаний имеется у него на каждом уровне. Чтобы произнести одно из заклинаний, вы должны потратить ячейку этого или более высокого круга. Полный отдых восстанавливает все ячейки заклинаний.

Например, если вы знаете заклинание 1 круга *щит* и имеете ячейки первого и второго круга, вы можете использовать любую из них для произнесения заклинания *щит*.

Известные заклинания. Вы знаете три заклинания первого круга, два из которых вы должны выбрать из заклинаний ограждения и проявления в списке заклинаний волшебника.

Столбец Заклинаний Известно в таблице заклинаний Мистического Рыцаря показывает, когда вы получаете новые заклинания волшебника. Каждое из этих заклинаний должно принадлежать к школам ограждения или проявления. Например, на 7 уровне вы можете выучить одно дополнительное заклинание 1 или 2 круга.

Заклинания, которые вы получаете на 8, 14 и 20 уровнях могут быть выбраны из любой школы магии.

Всякий раз, когда вы получаете уровень этого класса, вы можете заменить одно из известных вам заклинаний волшебника, на другое заклинание волшебника. Заклинание должно быть того круга, для которого у вас имеются ячейки заклинаний, а также принадлежать к школам ограждения или проявления, за исключением тех случаев, когда вы заменяете заклинания, полученные на 8, 14 или 20 уровне.

Параметр Заклинаний. Вашим параметром заклинаний является Интеллект, поскольку вы изучаете и запоминаете ваши заклинания. Используйте параметр Интеллекта всякий раз, когда речь идет о параметре заклинаний. Кроме того, используйте модификатор Интеллекта, когда определяете КС спасброска против ваших заклинаний волшебника или, когда делаете бросок атаки для этих заклинаний.

КС спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта

Модификатор атаки заклинанием = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

Связь с оружием

На 3 уровне вы изучаете ритуал, который создает волшебную связь между вами и одним из ваших оружий. Ритуал занимает 1 час времени и может быть выполнен во время короткого отдыха. Оружие должно быть в

Заклинания Мистического рыцаря

			—Ячейки заклинаний каждого круга—			
Уровень	Известно трюков	Известно заклинаний	1	2	3	4
3	2	3	2	—	—	—
4	2	4	3	—	—	—
5	2	4	3	—	—	—
6	2	4	3	—	—	—
7	2	5	4	2	—	—
8	2	6	4	2	—	—
9	2	6	4	2	—	—
10	3	7	4	3	—	—
11	3	8	4	3	—	—
12	3	8	4	3	—	—
13	3	9	4	3	2	—
14	3	10	4	3	2	—
15	3	10	4	3	2	—
16	3	11	4	3	3	—
17	3	11	4	3	3	—
18	3	11	4	3	3	—
19	3	12	4	3	3	1
20	3	13	4	3	3	1

непосредственной близости от вас в течение ритуала, который заканчивается прикосновением к оружию, чтобы закрепить связь.

После создания связи с оружием, его невозможно выбить из ваших рук, пока вы находитесь в сознании. В качестве дополнительного действия в свой ход вы можете мгновенно призвать это оружие себе в руку, если оно находится на одном плане с вами.

Вы можете иметь до двух связей одновременно, однако в качестве дополнительного действия можете призвать лишь одно оружие за раз. При попытке создать связь с третьим оружием, вы должны разорвать одну из прежних связей.

Боевая магия

Начиная с 7 уровня, если вы используете трюк, то можете совершить одну атаку оружием в качестве дополнительного действия.

Мистический удар

На 10 уровне вы узнаете, как разрушать сопротивление заклинаниям ударами своего оружия. После вашей удачной атаки существо получает помеху на следующий спасбросок против ваших заклинаний. Эффект действует до конца вашего следующего хода.

Магический рывок

С 15 уровня вы получаете возможность телепортироваться на расстояние 30 футов на любое незанятое место, когда используете способность Всплеск Активности. Вы можете телепортироваться до или после полученного добавочного действия.

Улучшенная боевая магия

Начиная с 18 уровня, если вы произносите заклинание, то можете совершить одну атаку оружием в качестве дополнительного действия.

Монах

Её кулаки молниеносно двигаются, отражая град стрел, а мгновением позже полуэльфийка перепрыгивает через баррикаду и устремляется навстречу орде хобгоблинов. Она кружится среди них, отбивая удары и отбрасывая врагов назад, пока, наконец, не остается одна среди множества тел.

Глубоко вдохнув, мужчина, покрытый татуировками, встает в боевую стойку и встречает первого из устремившихся ему навстречу орков волной огня, исходящей изо рта и сжигающей противника.

Крадясь в ночной тишине, халфлинг в темных одеяниях заходит в тень от арки и немедленно появляется из другой чернильной тени на балконе в нескольких метрах дальше. Он тихо достает клинок и смотрит через открытое окно на деспотичного принца, который так беззащитен в объятиях сна.

Независимо от своей дисциплины, монахи обладают способностью волшебным образом контролировать энергию, которая течет в их теле. Эта энергия проявляется как в поразительных боевых способностях монаха, так и более незаметно, увеличивая его скорость или защиту. Она пронизывает всё, что делает монах.

Энергия ки

Монахи тщательно изучают магическую энергию, которая в большинстве монастырских традиций именуется ки. Эта энергия - компонент магии, которая пронизывает всю мультивселенную, компонент, который наполняет любое живое существо. Монахи контролируют эту силу, и это позволяет им использовать различные магические эффекты и выйти за пределы физических возможностей тела. Некоторые их атаки позволяют нарушить течение ки в теле противника. Используя эту энергию, монахи придают своим ударам невероятную скорость и силу. Боевые навыки и совершенное владение ки, свойственные опытным монахам, дают им невероятный контроль над своим телом и телами их врагов.

Тренировки и аскетизм

Небольшие монастыри, окруженные стенами, повсеместно встречаются в мирах D&D, эти убежища от течения обычной жизни, где кажется, что время остановилось. Монахи, которые живут здесь, стремятся к личному совершенству, которое достигается через медитацию и суровые тренировки. Многие приходят в монастырь еще детьми, которых отправили сюда после смерти родителей, или в ответ за какую-либо услугу, которую оказали монахи для семьи.

Некоторые монахи живут, абсолютно не контактируя с другими людьми, стараясь оградить себя от всего, что может помешать их духовному совершенствованию. Другие покидают

Монах

Уровень	Бонус мастерства	Боевые искусства	Очки ки	Скорость без доспехов	Способности
1	+2	1d4	—	—	Бездоспешная защита, Боевые искусства
2	+2	1d4	2	+10 фт.	Ки, Скорость без доспехов
3	+2	1d4	3	+10 фт.	Монастырские традиции, Отражение стрел
4	+2	1d4	4	+10 фт.	Увеличение параметров, Замедленное падение
5	+3	1d6	5	+10 фт.	Дополнительная атака, Оглушающий удар
6	+3	1d6	6	+15 фт.	Удары Ки, Монастырские традиции
7	+3	1d6	7	+15 фт.	Уклонение, Спокойствие разума
8	+3	1d6	8	+15 фт.	Увеличение параметров
9	+4	1d6	9	+15 фт.	Улучшенная скорость без доспехов
10	+4	1d6	10	+20 фт.	Чистота тела
11	+4	1d8	11	+20 фт.	Монастырские традиции
12	+4	1d8	12	+20 фт.	Увеличение параметров
13	+5	1d8	13	+20 фт.	Язык Солнца и Луны
14	+5	1d8	14	+25 фт.	Алмазная душа
15	+5	1d8	15	+25 фт.	Вечное тело
16	+5	1d8	16	+25 фт.	Увеличение параметров
17	+6	1d10	17	+25 фт.	Монастырские традиции
18	+6	1d10	18	+30 фт.	Пустое тело
19	+6	1d10	19	+30 фт.	Увеличение параметров
20	+6	1d10	20	+30 фт.	Совершенство

уединение, только выполняя работу шпионов или убийц по приказу своего лидера, покровителя или другой смертной, или божественной силы.

Большинство монахов не избегают своих соседей, часто посещая близлежащие города или деревни, обменивая свои услуги на еду или другие товары. Будучи универсальными воинами, монахи часто защищают своих соседей от монстров или завоевателей.

Путь приключений для монаха означает оставить свой упорядоченный, общинный образ жизни и стать странником. Это может оказаться непросто, монахи серьезно относятся к этому. Те, кто покидают свои монастыри серьезно относятся к своей задаче, воспринимая приключения как испытание для своего физического и духовного прогресса. Как правило, монахи мало заинтересованы в материальных богатствах, и поэтому стремятся к свершению великих дел, нежели к простому убийству монстров и добыче сокровищ.

Создание Монаха

Создавая Монаха, подумайте о вашей связи с монастырем, в котором вы провели многие годы, обучаясь навыкам. Были ли вы сиротой или вас оставили на пороге монастыря? Быть может ваши родители отдали вас в монастырь в качестве благодарности за услугу, совершенную монахами? Или вы избрали эту уединенную жизнь, чтобы скрыться от совершенного вами преступления? А быть может, вы добровольно выбрали жизнь в монастыре?

Придумайте также причину, по которой вы покинули монастырь. Вы были выбраны для выполнения чрезвычайно важной миссии? Или вас изгнали за то, что вы нарушили некоторые правила монастыря? Были ли вы напуганы, покидая его, или наоборот были рады уйти? Есть ли что-либо, чего вы надеетесь достичь за пределами монастыря? Хотите ли вы вернуться домой?

Благодаря долгой упорядоченной жизни в монастырском обществе, а также строгой дисциплине, монахи чаще всего имеют ортодоксальное мировоззрение.

Быстрое создание

Вы можете быстро создать монаха, следуя этим указаниям. Во-первых, сделайте Ловкость вашим самым высоким параметром, а Мудрость - вторым по величине. Во-вторых, выберите происхождение отшельника.

Особенности класса

Будучи монахом, вы обладаете следующими классовыми особенностями.

Очки здоровья

Кубик здоровья: 1d8 за уровень монаха

Очки здоровья на 1 уровне: 8 + модификатор Телосложения

ОЗ на следующих уровнях: 1d8 (или 5) + модификатор Телосложения за уровень монаха

Умения

Доспехи: Никакие

Оружие: Простое оружие, короткие мечи Инструменты: выберите один из ремесленных инструментов или музыкальный инструмент

Спасброски: Сила, Ловкость

Умения: Выберите два из: Акробатика, Атлетика, История, Интуиция, Религия, Скрытность

Экипировка

Вы начинаете со следующей экипировкой в дополнение к той, которую вы получаете благодаря своему происхождению:

- *(а)* короткий меч или *(б)* любое простое оружие
- *(а)* набор исследователя подземелий или *(б)* набор приключенца
- 10 дротиков

Бездоспешная защита

Начиная с 1 уровня, если на вас не одето никаких доспехов, и вы не используете щит, то ваш КБ равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Мудрости.

Боевые искусства

С 1 уровня, ваши тренировки боевых искусств позволяют вам использовать боевой стиль, использующий рукопашные удары и монашеское оружие. К этому оружию относятся короткие мечи и любое простое оружие ближнего боя, которое не помечено как двуручное или тяжёлое.

Если вы используете рукопашные атаки или монашеское оружие и при этом не используете доспехи и щит, то вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете использовать Ловкость вместо Силы при бросках атаки и урона рукопашными атаками и монашеским оружием.
- Вы можете использовать кубик d4 вместо обычного урона рукопашной атаки или монашеского оружия. Этот кубик улучшается по мере роста уровня монаха и указан в графе Боевые Искусства в таблице Монаха.
- Когда вы в свой ход совершаете Атакующее действие с использованием рукопашных атак или монашеского оружия, вы можете сделать одну дополнительную рукопашную атаку в качестве дополнительного действия. Например, если вы совершили Атакующее действие коротким посохом, то вы можете сделать дополнительную рукопашную атаку при условии, что вы уже не совершили дополнительное действие в этом ходу.

Некоторые монастыри используют специальные виды монашеского оружия. Например, вы можете использовать оружие, которое представляет собой две палки, соединенные цепью (нунчаки) или серп с более коротким и прямым лезвием (кама). Неважно как называется ваше монашеское оружие, вы можете применять параметры оружий, указанных в главе 5.

Ки

Начиная со 2 уровня, ваши тренировки позволяют вам контролировать мистическую энергию Ки. Доступная вам энергия представлена очками Ки. Их количество зависит от уровня монаха и представлено в графе Очки Ки в таблице Монаха.

Вы можете расходовать эти очки для использования различных способностей. На 2 уровне у вас три таких способности: Шквал Ударов, Терпеливая Защита и Шаг Ветра.

Потраченные очки ки восстанавливаются после короткого или полного отдыха. Вы должны медитировать по-меньшей мере 30 минут отдыха, чтобы восстановить очки.

Некоторые из способностей ки требуют, чтобы ваша цель сделала спасбросок, пытаясь противостоять воздействию способности. КС спасброска вычисляется следующим образом:

КС спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Шквал ударов

Совершив Атакующее действие в свой ход, вы можете потратить 1 очко ки, чтобы сделать два рукопашных удара в качестве дополнительного действия.

Терпеливая защита

В свой ход вы можете потратить 1 очко ки, чтобы использовать Уклонение в качестве доп. действия.

Шаг ветра

В свой ход вы можете потратить 1 очко ки, чтобы сделать Выход из боя или Рывок в качестве дополнительного действия. Кроме того, ваша дальность прыжка удваивается на этот ход.

Скорость без доспехов

Начиная со 2 уровня, ваша скорость передвижения без доспехов и щита увеличивается на 10 футов. Этот бонус увеличивается по мере увеличения уровня монаха, как это показано в соответствующей графе в таблице Монаха.

На 9 уровне вы получаете возможность двигаться по вертикальным поверхностям и жидкостям, не падая во время движения.

Монастырские традиции

С 3 уровня вы посвящаете себя одной из монастырских традиций: Путь Открытой Руки, Путь Тени или Путь Четырех Стихий. Все они подробно описаны в конце классового описания. Выбранная вами традиция дает дополнительные способности на 3, 6, 11 и 17 уровнях.

Отражение стрел

Начиная с 3 уровня, вы в качестве реакции можете отразить или поймать стрелу, или другой снаряд, если в вас попали атакой дальнего боя. В этом случае урон от атаки снижается на 1d10+ модификатор Ловкости + уровень монаха.

Если урон от атаки снижен до 0, то вы можете поймать снаряд, если он достаточно мал, чтобы его можно было удержать в одной руке, и по-крайней мере одна из ваших рук свободна. Если вы поймали снаряд таким образом, то можете потратить 1 очко ки, чтобы сделать атаку дальнего боя, используя пойманный снаряд. Вы получаете бонус мастерства для этой атаки, даже если не владеете данным оружием, поскольку в данном случае оно считается монашеским. Дальность такой атаки 20/60.

Увеличение параметров

По достижению 4, 8, 12, 16 и 19 уровней, вы можете увеличить один из своих параметров на 2, или 2 параметра на 1. Как и всегда, вы не можете увеличить параметр выше 20 используя этот бонус.

Медленное падение

Начиная с 4 уровня, вы можете среагировать во время падения и уменьшить урон от него на число равное вашему уровню монаха, помноженному на 5.

Дополнительная атака

Начиная с 5 уровня, вы можете атаковать дважды всякий раз, когда совершаете Атакующее действие в свой ход.

Оглушающий удар

Начиная с 5 уровня, вы можете нарушать течение ки в теле противника. Когда вы попадаете атакой ближнего боя, вы можете потратить 1 очко ки, чтобы попытаться оглушить врага. Цель должна сделать спасбросок по Телосложению или будет оглушена до конца вашего следующего хода.

Удары Ки

Начиная с 6 уровня, ваши рукопашные удары считаются магическими, когда дело касается преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

Уклонение

На 7 уровне ваша инстинктивная ловкость позволяет вам уклоняться от некоторых эффектов, воздействующих на область, таких как, например, электрическое дыхание голубого дракона или заклинание огненный шар. Если эффект, позволяет совершить спасбросок по Ловкости, чтобы избежать половины урона, то монах в случае успешного спасброска избегает урона полностью, а в случае неудачи - получает лишь половину урона.

Спокойствие разума

Начиная с 7 уровня, монах может потратить действие, чтобы снять с себя один из эффектов очарования или запугивания.

Чистота тела

С 10 уровня ваше владение энергией ки дает вам иммунитет к болезням и яду.

Язык солнца и луны

Начиная с 13 уровня, вы узнаете, как прикасаться к ки других существ, что позволяет вам понимать любые разговорные языки. Более того, любое существо, способное понимать речь, понимает вас.

Алмазная душа

Начиная с 14 уровня, ваше мастерство ки дает вам владение всеми спасбросками.

Кроме того, в случае неудачного спасброска вы можете потратить 1 очко ки, чтобы перебросить его и использовать новый результат.

Вечное тело

С 15 уровня ки поддерживает ваше тело, защищая от дряхлости, свойственной старым людям. Вас также нельзя состарить магическим воздействием, однако, вы можете умереть от старости. Кроме того, вы больше не нуждаетесь в пище и воде.

Пустое тело

Начиная с 18 уровня, вы можете использовать 4 очка ки, чтобы стать невидимым на 1 минуту. В течение этого времени вы также получаете сопротивление ко всем видам урона, кроме силового.

Также вы можете потратить 8 очков ки, чтобы произнести заклинание астральная проекция, без использования материальных компонентов. Применяя это заклинание, вы не можете взять других существ с собой.

Совершенство

На 20 уровне, если вы делаете бросок на инициативу и не имеете ни одного очка ки, то вы получаете 4.

Монастырские традиции

Три монастырские традиции распространены среди многих монастырей мультивселенной. Большинство из монастырей практикуют одну определенную традиции, но некоторые удостоены чести преподавать все три, обучая каждого монаха в соответствии с его склонностями и интересами. Все три традиции основываются на одних и тех же базовых техниках, однако в процессе развития монаха разница становится заметна. Поэтому монах может выбрать традицию лишь по достижению 3 уровня.

Путь Открытой Руки

Монахи Открытой Руки совершенные мастера боевых искусств как рукопашных, так и использующих оружие. Они используют техники, чтобы отталкивать и сбивать с ног своих врагов, манипулируют ки, чтобы залечивать свои раны, а также владеют особым способом медитации, который защищает их от урона.

Техника Открытой Руки

Выбрав эту традицию на 3 уровне, вы получаете возможность манипулировать ки своего противника. Попав по существу любой из атак Шквала Ударов, вы можете применить на него один из следующих эффектов:

- Сбейте противника с ног, если он не сделает спасбросок по Ловкости.
- Оттолкните противника на расстояние до 15 футов от вас, если он не сделает спасбросок по Силе
- Противник не может совершать ответные действия до начала вашего следующего хода.

Единство тела

С 6 уровня вы получаете возможность исцелять себя. В качестве действия вы можете восстановить ОЗ, равные

вашему уровню монаха, помноженному на три. Повторное использование возможно только после полного отдыха.

Спокойствие

Начиная с 11 уровня, вы можете войти в состояние особой медитации, которая окружает вас аурой спокойствия. В конце длинного отдыха вы получаете эффект заклинания *святилище*, который длится до начала следующего полного отдыха (эффект может закончиться раньше согласно обычным правилам). КС спасброска этого заклинания равен 8 + модификатор Мудрости + бонус мастерства.

Дрожащая ладонь

С 17 уровня вы получаете возможность посылать смертельные вибрации в тело врага. Если вы попадаете по существу рукопашной атакой, то можете потратить 3 очка ки, чтобы создать эти незаметные вибрации, которые продолжаются в течение определенно числа дней, равного вашему уровню монаха. Эти вибрации безвредны до тех пор, пока вы не потратите действие, чтобы остановить их. Чтобы сделать это, вы должны быть на одном плане с целью. Как только вы сделаете это, существо должно сделать спасбросок по Телосложению. В случае неудачи, его ОЗ снижаются до 0. В случае успеха он получает 10d10 некротического урона.

Только одно существо единовременно может находиться под воздействием этой способности. Вы можете безвредно прекратить вибрации, не расходуя при этом действия.

Путь Тени

Монахи Пути Тени следуют традиции, которая использует незаметность и различные уловки. Этих монахов по праву можно назвать ниндзя, и обычно они исполняют роль шпионов и убийц. Порой члены монастыря ниндзя являются членами одной семьи, которая сформировала клан, поклявшись хранить в тайне свои техники и миссии. Другие монастыри больше напоминают гильдии воров. К их услугам обращаются дворяне, богатые торговцы или другие люди, способные оплатить их услуги. Независимо от их методов, лидеры подобных монастырей требуют абсолютного подчинения от своих учеников.

Искусство тени

Выбрав этот путь на 3 уровне, вы получаете возможность расходовать ки, чтобы скопировать эффекты некоторых заклинаний. В качестве действия вы можете потратить 2 очка ки, чтобы использовать заклинание *тьма, темновидение*, *пройти без следа* или *тишина*, без материальных компонентов. Кроме того, вы получаете трюк *малая иллюзия*, если вы еще не знаете его.

Шаг сквозь тень

На 6 уровне вы получаете возможность перемещаться из одной тени в другую. Находясь в тусклом освещении или темноте, в качестве дополнительного действия вы можете телепортироваться в любое незанятое место в пределах 60 футов, которое также находится в тусклом освещении или темноте. Вы получаете преимущество при первой атаке ближнего боя, которую вы совершите до конца этого хода.

Плащ теней

К 11 уровню вы узнаете, как сливаться с тенью. Находясь в тусклом освещении или темноте, вы можете потратить действие и стать невидимым. Невидимость сохраняется до тех пор, пока вы не сделаете атаку, произнесете заклинание или не выйдете на яркий свет.

Оппортунист

Начиная с 17 уровня, вы можете воспользоваться тем кратким моментом, когда существо отвлекается, получив удар. Всякий раз, когда существо в 5 футах от вас, получает удар от другого существа, вы можете в качестве реакции совершить атаку ближнего боя по этому существу.

Путь Четырех Стихий

Эта монастырская традиция учит как обуздать силы стихий. Концентрируя энергию ки, вы можете обратиться к силам мироздания и придать стихиям необходимую форму, используя их как продолжение своего тела. Некоторые последователи этой традиции посвящают себя изучению одного единственного элемента, в то время как другие учатся комбинировать эти стихии.

Многие монахи, следующие этому пути, украшают свои тела татуировками, отражающими направления их способностей. Обычно на татуировках используются драконы, но также встречаются фениксы, рыбы, растения, горы и гребни волн.

Адепт стихий

Выбирая эту традицию на 3 уровне, вы овладеваете магическими техниками, позволяющими обуздать силу четырех стихий. Использование техник расходует ваши очки ки. Вы получаете технику «Единство со стихиями», а также еще одну технику на ваш выбор из списка Стихийных Техник, который приведен далее. На 6, 11 и 17 уровнях вы получаете по одной дополнительной технике на ваш выбор.

Всякий раз, когда вы получаете новую стихийную технику, вы также можете заменить одну известную технику на любую другу.

Произнесение стихийных заклинаний. Некоторые техники позволяют вам использовать заклинания. Смотри главу 10, чтобы узнать основные правила произнесения заклинаний. При произнесении заклинаний вы должны использовать их время произнесения и другие правила, однако вы не нуждаетесь в материальных компонентах.

По достижению 5 уровня данного класса, вы получаете возможность расходовать дополнительные очки ки, чтобы увеличить уровень используемой стихийной техники, если сила заклинания зависит от круга, как например, *горящие руки*. Круг заклинания увеличивается на 1 за каждое потраченное очко ки. Например, вы монах 5 уровня и используете Испепеляющий Удар, чтобы произнести *горящие руки*, вы можете потратить 3 очка ки, чтобы сделать его заклинанием 2 круга (базовая стоимость техники 2 очка ки + одно за повышение круга).

Максимальное количество очков ки, которое можно потратить на использование заклинания (включая его базовую стоимость) зависят от вашего уровня монаха, как это показано в таблице Заклинания и Очки Ки.

Заклинания и очки ки

Уровень монаха	Макс. Количество очков ки
5-8	3
9-12	4
13-16	5
17-20	6

Стихийные техники

Если техника требует определенный уровень, то вы должны иметь соответствующий уровень монаха, чтобы ее выучить.

Дыхание зимы (Требуется 17 уровень). Вы можете потратить 6 очков ки, чтобы произнести *конус холода*.

Объятия северного ветра (Требуется 6 уровень). Вы можете потратить 3 очка ки, чтобы произнести *удержание персоны*.

Единство со стихиями. В качестве действия вы можете на мгновение получить контроль над силами стихий, вызвав один из следующих эффектов на ваш выбор:

- Создать мгновенный, безвредный эффект, связанный с воздухом, землей, водой или огнем. Например, дождь из искр, порыв ветра, легкий туман или легкий шум камней.
- Мгновенно зажечь или потушить свечу, факел или небольшой костер.
- Охладить или нагреть до 1 фунта неживого вещества в течение 1 часа.
- Заставить землю, огонь, воду или туман объемом около 1 кубического фута на 1 минуту принять грубое подобие желаемой вами формы.

Стойкость извечных гор (Требуется 17 уровень). Вы можете потратить 5 очков ки, чтобы произнести заклинание *каменная кожа*.

Клыки огненной змеи. Когда вы совершаете Атакующее действие в свой ход, вы можете потратить 1 очко ки, чтобы создать языки пламени, исходящие от ваших кулаков и ног. Ваша дальность атак увеличивается на 10 футов до конца этого хода. Кроме того, эти атаки наносят огненный урон вместо дробящего. Если атака попадает, то вы можете потратить еще 1 очко ки, чтобы нанести дополнительные 1d10 огненного урона.

Кулак громовержца. Вы можете потратить 2 очка ки, чтобы произнести заклинание *громовая волна*.

Кулак несокрушимого воздуха. Вы можете создать волну сжатого воздуха, которая нанесет удар словно могучий кулак. В качестве действия вы можете потратить 2 очка ки и выбрать цель в пределах 30 футов от вас. Это существо обязано выполнить спасбросок по Силе. В случае неудачи, существо получает 3d10 дробящего урона, плюс дополнительные 1d10 урона за каждое дополнительное очко ки. Кроме того, вы можете оттолкнуть существо на расстояние до 20 футов и сбить его с ног. В случае успешного спасброска существо получает половину урона, и вы не можете оттолкнуть и сбить его с ног.

Пламя феникса (Требуется 11 уровень). Вы можете потратить 4 очка ки, чтобы произнести заклинание *огненный шар*.

Сокрушающий гонг (Требуется 6 уровень). Вы можете потратить 3 очка ки, чтобы произнести заклинание *вибрация*.

Стойка тумана (Требуется 11 уровень). Вы можете потратить 4 очка ки, чтобы произнести заклинание *газообразная форма*, выбрав целью себя.

Верхом на ветре (Требуется 11 уровень). Вы можете потратить 4 очка ки, чтобы произнести заклинание *полёт*, выбрав целью себя.

Река ревущего пламени (Требуется 17 уровень). Вы можете потратить 5 очков ки, чтобы произнести заклинание *стена огня*.

Натиск штормовых ветров. Вы можете потратить 2 очка ки, чтобы произнести заклинание *порыв ветра*.

Форма текущей реки. В качестве действия, вы можете потратить одно очко ки и выбрать зону льда или воды, площадью 30 квадратных футов в пределах 120 футов от вас. Вы можете превратить воду в лёд или наоборот. Также вы можете придать любую форму льду в этой зоне. Вы можете поднять или понизить уровень льда, создавая ров, стену или колонну. Однако изменяя форму, вы не можете выходить за рамки 30 футов. Например, вы можете создать колонну высотой до 15 футов или яму глубиной до 15 футов. Нельзя использовать изменение формы льда, чтобы поймать или ранить существо, находящееся на этой территории.

Испепеляющий удар. Вы можете потратить 2 очка ки, чтобы произнести заклинание *горящие руки*.

Водный хлыст. Вы можете потратить 2 очка ки и в качестве действия создать водный хлыст, который тянет или толкает существо, выводя его из равновесия.

Выберите существо в пределах 30 футов от вас, которое вы можете видеть. Это существо должно сделать спасбросок по Ловкости. При неудаче оно получает 3d10 дробящего урона, плюс дополнительные 1d10 за каждое дополнительное очко ки. Кроме того, вы можете сбить его с ног или притянуть на расстояние до 25 футов к вам. При успешном спасброске существо получает только половину урона, и вы не можете сбить его с ног или притянуть.

Волна вздымающейся земли (Требуется 17 уровень). Вы можете потратить 6 очков ки, чтобы произнести заклинание *каменная стена*.

Монастырские ордены

В мирах D&D можно встретить великое множество монастырей и монастырских традиций. В землях, с оттенком азиатской культуры, таких как Шоу Лун далеко на востоке Забытых Королевств, монастыри ассоциируются с философскими традициями и боевыми искусствами.

Школа Железного Кулака, Школа Пяти Звезд, Школа Северного Кулака и Школа Южной Звезды обладают разными подходами к обучению физическим, ментальным и духовным техникам монахов. Некоторые из этих монастырей распространили свое влияние на западные земли Фаэруна, в особенности там, где можно встретить большое количество иммигрантов Шоу, например, в Теске или Вестгейте.

Другие монастырские традиции ассоциируются с богами, которые ценят физическое совершенство и дисциплину. В мире Забытых Королевств, орден Темной Луны состоит из монахов, которые поклоняются Шар (богине утраты), и состоит из секретных общин, находящихся в удаленных местах и подземных укрытиях. Монастыри Ильматер (богини выносливости) названы в честь цветов, а их ордены носят имена великих героев их веры. Монастыри Эберрона совмещают изучение боевых искусств и наук. Многие из них поклоняются Высшим покровителям. В мире Саги о Копье, большинство монахов поклоняется Маджере, богу медитации и мышления. В Сером Ястребе, многие монахи поклоняются Цан Яй, богине сумерек и превосходства ума над материей, или Зуокену, богу духовного и физического совершенства.

Злые монахи Алого Братства в мире Серого Ястреба черпают свое фанатичное рвение не из поклонения богу, а из преданности принципам своего народа и расы - веры что Суэл рождены, чтобы править миром.

Паладин

Закованная в латы, сверкающие на солнце несмотря на пыль и грязь от долгого путешествия, девушка опускает свой меч и щит и возлагает руки на смертельно раненого мужчину. Божественный свет исходит из её рук и раны человека исцеляются, а его глаза широко раскрываются от изумления.

Дворф тихо крадется в ночи, а его черный плащ делает его практически невидимым. Он видит, как банда орков празднует недавнюю победу. Молча, он проходит среди них, шепчет клятву, и два орка мгновенно падают замертво, не успев даже заметить его.

Его серебряные волосы сияют в потоке света, который кажется освещает лишь его. Эльф ликует и смеется. Его копье сверкает, как и его глаза, когда он обрушивает на великана шквал ударов, пока наконец божественный свет не сокрушает его омерзительную тьму.

Независимо от их происхождения и миссии, паладины едины в своей клятве противостоять силам зла. И неважно, где они принесли эту клятву, перед алтарем бога, на священной поляне перед духами природы и феями или в момент отчаяния и горя лишь с мертвыми в роли свидетелей. Клятва — это источник силы, который превращает набожного воина в благословенного воителя.

Причина для справедливости

Паладины клянутся отстаивать справедливость и правосудие, стоять на стороне добра и сражаться против тьмы и силы зла, где бы они не находились. У разных паладинов разные причины, чтобы следовать пути справедливости, но все они связаны клятвами, которые даруют им силу для выполнения их священной работы. Хотя многие паладины посвящают себя богам добра, силы паладина исходят не только от бога, но и просто от их преданности правосудию.

Паладины годами тренируются, изучая боевые навыки и овладевая многими видами оружия и доспехов. Тем не менее, их воинские умения уступают их магическим силам: способностью исцелять больных и раненых, карать злодеев и нежить, защищать невинных и тех, кто вместе с ними сражаются на стороне правосудия.

За рамками заурядной жизни

Жизнь паладина - это жизнь приключенца по определению. Каждый паладин всегда живет на передовой грандиозной битвы против зла, если только он не получил серьезное ранение, которое заставило его на какое-то время прекратить

Паладин

Уровень	Бонус мастерства	Способности	—Ячейки заклинаний каждого круга— 1	2	3	4	5
1	+2	Божественное чувство, Возложение рук	—	—	—	—	—
2	+2	Боевой стиль, Заклинания, Божественная кара	2	—	—	—	—
3	+2	Божественное здоровье, Священная клятва	3	—	—	—	—
4	+2	Увеличение параметров	3	—	—	—	—
5	+3	Дополнительная атака	4	2	—	—	—
6	+3	Аура защиты	4	2	—	—	—
7	+3	Черта священной клятвы	4	3	—	—	—
8	+3	Увеличение параметров	4	3	—	—	—
9	+4	—	4	3	2	—	—
10	+4	Аура отваги	4	3	2	—	—
11	+4	Улучшенная божественная кара	4	3	3	—	—
12	+4	Увеличение параметров	4	3	3	—	—
13	+5	—	4	3	3	1	—
14	+5	Очищающее прикосновение	4	3	3	1	—
15	+5	Черта священной клятвы	4	3	3	2	—
16	+5	Увеличение параметров	4	3	3	2	—
17	+6	—	4	3	3	3	1
18	+6	Улучшенные ауры	4	3	3	3	1
19	+6	Увеличение параметров	4	3	3	3	2
20	+6	Черта священной клятвы	4	3	3	3	2

жизнь приключенца. Настоящие воины редко встречаются среди ополчения или армий, но паладинов среди них еще меньше. Услышав призыв, они бросают свои прошлые занятия и отправляются сражаться против зла. Порой клятвы приводят их на службу короне в качестве элитных рыцарей, но даже тогда главной причиной их лояльности является стремление к справедливости, а не преданность стране и короне.

Странствующие паладины серьезно подходят к своей работе. Исследование древних руин или пыльной крипты может быть сделано с высшей целью, нежели просто добыча сокровищ. Зло обитает в подземельях и первозданных лесах, и даже малейшая победа над ним может сдвинуть мировое равновесие в сторону добра.

Создание Паладина

Самый главный аспект паладина, это сущность его священной миссии. Хотя особенности класса проявляются в зависимости от клятвы, которую вы принесете только на 3 уровне, лучше спланировать всё заранее, прочитав о клятвах, в конце классового описания. Станете ли вы сторонником добра, преданным богам правосудия и чести, или святым рыцарем в сверкающих доспехах, который стремится покарать зло? А может быть славным защитником света, который ценит красоту этого мира и противостоит тьме, или рыцарем чьи клятвы восходят к традициям, более старым, чем многие из богов? Или же озлобленным одиночкой, который поклялся отомстить тем, кто совершил против него великое зло. Приложение Б включает в себя списки многих богов, которым поклоняются паладины мультивселенной, среди них такие божества, как Торм, Тир, Хейронеус, Паладайн, Кири-Джолит, Дол Аррах, Серебряное Пламя, Бахамут, Афина, Ра-Хорахти и Хеймдалль.

Какое событие побудило вас стать паладином? Вы услышали шепот незримого божества или ангела во время молитвы? Быть может другой паладин узрел в вас потенциал и решил тренировать вас? Или вы пережили трагические события, например, потерю дома, которая побудила вас отправиться в путешествие. Возможно вы наткнулись на священную рощу или тайный эльфийский анклав, и решили защищать это пристанище добра и красоты. Или, быть может, вы с самого детства считали, что жизнь паладина - это ваше призвание, словно вы были посланы в этот мир специально, чтобы следовать какой-то великой цели.

Сражаясь против нечестивости и безнравственности, паладины редко бывают злого мировоззрения. Большинство из них следуют пути милосердия и справедливости.

Подумайте, как мировоззрение влияет на вашу священную миссию и ваше поведение перед богами и смертными. Ваша клятва и мировоззрение должны сочетаться, или же клятва должна отражать те стандарты поведения, к которым вы стремитесь, но еще не достигли.

Быстрое создание

Вы можете быстро создать паладина, следуя этим указаниям. Во-первых, сделайте Силу самым высоким вашим параметром, а Харизму - вторым по величине. Во-вторых, выберите происхождение дворянина.

Особенности класса

Будучи паладином, вы обладаете следующими классовыми особенностями

Очки здоровья

Кубик здоровья: 1d10 за уровень паладина
Очки здоровья на 1 уровне: 10 + модификатор Телосложения
ОЗ на следующих уровнях: 1d10 (или 6) + модификатор Телосложения за уровень паладина

Умения

Доспехи: Любые доспехи, щиты
Оружие: Простое оружие, боевое оружие
Инструменты: нет

Спасброски: Мудрость, Харизма
Умения: Выберите два из: Атлетика, Интуиция, Запугивание, Лечение, Убеждение, Религия

Экипировка

Вы начинаете со следующей экипировкой в дополнение к той, которую вы получаете благодаря своему происхождению:

- *(а)* боевое оружие и щит или *(б)* два боевых оружия
- *(а)* 5 метательных копий или *(б)* любое простое оружие
- *(а)* набор священника или *(б)* набор приключенца
- Кольчуга и священный символ

Божественное чувство

Присутствие сильного зла воспринимается вашими чувствами как мерзкий запах, а могущественное добро откликается райской музыкой в ваших ушах. В качестве действия вы можете определить наличие таких сил поблизости. До конца вашего следующего действия вы знаете местоположение любой нежити, божественного или демонического существа в радиусе 60 футов от вас, если оно не имеет полное укрытие. Вы знаете тип каждого существа (нежить, демоническое или божественное), но не знаете его личность (например, вампир граф Страд фон Зарович). Также узнаете о наличии любого освященного или осквернённого объекта в пределах этого радиуса, например, в результате заклинания освящение.

Вы можете использовать эту способность ограниченное число раз, равное 1 + модификатор Харизмы. Заряды полностью восстанавливаются после полного отдыха.

Возложение рук

Благословенное касание ваших рук способно исцелять раны. У вас есть запас целительных сил, который восстанавливается после полного отдыха. Используя этот запас, вы можете исцелить определенное количество очков здоровья, равное вашему уровню паладина, помноженному на 5.

В качестве действия, вы можете прикоснуться к существу, и исцелить некоторое количество его ОЗ, вплоть до полного запаса ваших целительных сил.

Альтернативно вы можете потратить 5 ОЗ из вашего запаса целительных сил, чтобы излечить цель от одной болезни или нейтрализовать один яд. Вы можете исцелить несколько болезней и нейтрализовать несколько ядов за одно использование Возложения Рук, затратив соответствующее количество ОЗ из вашего запаса.

Эта способность не работает на нежить и големов.

Боевой стиль

На 2 уровне вы выбираете определенный стиль боя в качестве своей специальности. Выберите один из нижеперечисленных вариантов. Вы не можете выбирать Боевой Стиль дважды, даже если вам представится такая возможность.

Оборона

Когда вы одеты в доспехи, вы получаете бонус +1 к КБ

Дуэлянт

Когда вы сражаетесь с оружием в одной руке, и никаким оружием больше, вы получаете +2 к урону этим оружием.

Двуручное оружие

Выбросив 1 или 2 при броске урона двуручным оружием, вы можете бросить кубик снова и использовать новый результат, даже если он снова равен 1 или 2. Оружие должно быть двуручным или универсальным, чтобы эта способность действовала на него.

Защита

Если существо, которое вы можете видеть, атакует цель в пределах 5 футов от вас, вы можете среагировать и создать помеху для этой атаки. Для использования этой способности необходим щит.

Заклинания

На 2 уровне вы получаете возможность черпать божественные силы через медитации и молитвы, используя их для произнесения заклинаний, как это делают клирики. Смотри главу 10, чтобы узнать основные правила произнесения заклинаний, и главу 11, чтобы ознакомиться со списком заклинаний паладина.

Подготовка и произнесение заклинаний

Таблица Паладина показывает сколько ячеек заклинаний вы имеете на 1 и последующих уровнях. Чтобы произнести одно из заклинаний, вы должны потратить ячейку этого или более высокого круга. Полный отдых восстанавливает все ячейки заклинаний.

Вы подготавливаете список заклинаний доступных вам, выбирая их из списка заклинаний паладина. При этом вы выбираете определенное количество заклинаний, равное вашему модификатору Харизмы + половине вашего уровня паладина с округлением в меньшую сторону (минимум одно). Заклинания должны принадлежать к кругу, для которого у вас имеются ячейки заклинаний.

Например, на пятом уровне паладина у вас есть 4 ячейки первого круга и 2 второго. Имея параметр Харизмы 14, вы можете заготовить 4 заклинания 1 или 2 круга в любом сочетании. Если вы заготовили заклинание первого круга *исцеление ран*, то вы можете использовать ячейку 1 или 2 круга для произнесения этого заклинания. Произнесение заклинания не убирает его из списка заготовленных.

Вы можете изменить список заготовленных заклинаний после полного отдыха. Для подготовки заклинаний паладину необходимо провести некоторое время в молитвах и медитации: по-меньшей мере 1 минуту за каждый круг каждого выбранного заклинания.

Параметр заклинаний

Вашим параметром для заклинаний паладина является Харизма. Мощь ваших заклинаний исходит от силы ваших

убеждений. Используйте параметр Харизмы всякий раз, когда речь идет о параметре заклинаний. Кроме того, используйте модификатор Харизмы, когда определяете КС спасброска против ваших заклинаний паладина или, когда делаете бросок атаки для этих заклинаний.

КС спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Модификатор атаки заклинанием = бонус мастерства + модификатор Харизмы

Заклинательный фокус

Вы можете использовать священный символ (см. главу 5) в качестве заклинательного фокуса для заклинаний паладина.

Божественная кара

Начиная со 2 уровня, когда вы попадаете по существу атакой ближнего боя, вы можете потратить ячейку заклинания, чтобы нанести дополнительный урон светом. Этот урон равен 2d8 для заклинания первого круга плюс 1d8 за каждый круг выше первого. Максимальный урон 5d8. Урон увеличивается еще на 1d8, если атакуемое существо нежить или демон.

Божественное здоровье

С 3 уровня божественная магия, пронизывающая вас, дает вам иммунитет к болезням.

Священная клятва

На 3 уровне вы приносите клятву, которая навсегда связывает вас как паладина. До этого момента вы только готовились к принесению клятвы, следуя по выбранному пути. Теперь вы должны выбрать Клятву Благочестия, Клятву Древних или Клятву Отмщения. Они подробно описаны в конце классового описания.

Ваш выбор дает вам дополнительные способности на 3, 7, 15 и 20 уровнях. Эти способности включат в себя клятвенные заклинания и способность Божественная Энергия.

Клятвенные заклинания

Каждая клятва имеет свой список заклинаний. Вы получаете к ним доступ на определенных уровнях. Полученные заклинания всегда заготовлены и не учитываются числом заклинаний, которые вы можете заготовить ежедневно.

Если вы получили клятвенное заклинание, которое отсутствует в списке заклинаний паладина, то оно все равно считается для вас заклинанием паладина.

Божественная энергия

Ваша клятва позволяет вам использовать Божественную Энергию для применения способностей, определяемых вашей клятвой.

При использовании Божественной Энергии вы выбираете какую способность хотите использовать. После этого вам необходим короткий или полный отдых, прежде чем вы сможете использовать Божественную Энергию снова.

Некоторые из эффектов Божественной Энергии требуют спасбросков. Если этот эффект принадлежит данному классу, то используйте КС спасбросков для заклинаний паладина.

Увеличение параметров

По достижению 4, 8, 12, 16 и 19 уровней, вы можете увеличить один из своих параметров на 2, или 2 параметра на 1. Как и всегда, вы не можете увеличить параметр выше 20 используя этот бонус.

Дополнительная атака

Начиная с 5 уровня, вы можете атаковать дважды всякий раз, когда совершаете Атакующее действие в свой ход

Аура защиты

Начиная с 6 уровня, всякий раз, когда союзное существо в пределах 10 футов от вас должно сделать спасбросок, оно получает бонус к спасброску, равный вашему модификатору Харизмы (минимум +1). Вы должны находится в сознании, чтобы давать этот бонус. С 18 уровня, дальность этой ауры увеличивается до 30 футов

Аура отваги

Начиная с 10 уровня, вы и все дружественные существа в пределах 10 футов от вас не можете быть напуганы, пока вы находитесь в сознании. С 18 уровня, дальность этой ауры увеличивается до 30 футов.

Улучшенная божественная кара

К 11 уровню праведная мощь переполняет вас настолько, что все ваши атаки ближнего боя несут в себе божественную силу. Каждый раз, когда вы попадаете атакой ближнего боя, существо получает дополнительные 1d8 урона светом. Если вы также используете Божественную Кару для этой атаки, то дополнительный урон суммируется с уроном Божественной Кары.

Очищающее прикосновение

Начиная с 14 уровня, вы можете потратить действие, чтобы развеять одно из заклинаний, действующих на вас или другое существо, если оно того желает.

Вы можете использовать эту способность ограниченное число раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один). Заряды восстанавливаются после полного отдыха.

Священные клятвы

Стать паладином - это значит принять клятвы, которые обязывают его следовать пути справедливости и бороться с безнравственностью. Последняя клятва принимается на 3 уровне. Она является кульминацией всех тренировок паладина. Некоторые персонажи не считают себя настоящими паладинами, пока не примут эту клятву. Для других, эта клятва лишь формальность, официальное подтверждение того, что они уже давно для себя решили.

Клятва благочестия

Клятва Благочестия обязывает паладина следовать высоким идеалам справедливости, добродетели и порядка. Эти паладины, которых часто называют белыми рыцарями или святыми воинами, соответствуют идее рыцаря в сверкающих

доспехах, который всегда стремится к свершению правосудия и великого добра. Они следуют высочайшим стандартам поведения, и к лучшему или к худшему, требуют от остальных того же. Многие, кто принесли эту клятву, поклоняются богам добра и закона, и измеряют уровень своей преданности согласно догматам этих богов.

Идеалом для них являются ангелы - совершенные слуги добра, поэтому они используют их образы на своих шлемах и гербах.

Догматы благочестия

Хотя конкретные слова и предписания этой Клятвы могут отличаться, следующие догматы едины для всех.

Честность. Не лгите или мошенничайте. Всегда отвечайте за свои слова.

Отвага. Никогда не бойтесь действовать, но не забывайте об осторожности.

Сострадание. Помогайте другим, защищайте слабых и наказывайте тех, кто угрожает им. Проявляйте милосердие к врагам, но умеряйте его своей мудростью.

Честь. Относитесь к другим беспристрастно и позвольте вашим благородным поступкам быть примером для других. Делайте как можно больше добра, по возможности совершая как можно меньше вреда.

Долг. Отвечайте за свои действия и их последствия, защищайте тех, кто вам доверился, и слушайтесь тех, кто справедливо имеет власть над вами.

Клятвенные заклинания

Вы получаете следующие клятвенные заклинания.

Заклинания клятвы благочестия

Уровень паладина	Заклинания
3	*защита от добра и зла, святилище*
5	*малое восстановление, зона правды*
9	*огонь надежды, развеять магию*
13	*свобода передвижения, защитник веры*
17	*озарение, удар пламени*

Божественная энергия

Принимая эту клятву на 3 уровне, вы получаете два способа использования Божественной Энергии.

Священное оружие. В качестве действия вы использовать Божественную Энергию, чтобы наделить одно оружие в ваших руках положительной энергией. В течение 1 минуты, вы добавляете ваш модификатор Харизмы к броскам атаки этим оружием (минимальный бонус +1) Это оружие также излучает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый еще на 20 футов дальше. Если оружие не является магическим, то оно становится им на время действия заклинания.

Вы можете досрочно отменить действие способности, не тратя действия. Эффект также заканчивается, если вы больше не держите или несете это оружие, или теряете сознание.

Изгнание нечисти. В качестве действия вы можете воздеть свой священный символ и произнести молитву, которая порицает нежить и демонов, используя вашу Божественную Энергию. Каждая нежить или демон в пределах 30 футов от вас, которая может видеть или слышать вас, должна сделать спасбросок по Мудрости. В случае неудачи существо напугано на 1 минуту или до получения любого урона.

Напуганное существо в свой ход может лишь убегать от вас как можно дальше, оно также не может по своей воле приблизиться к вам на расстояние менее 30 футов.

Нарушение клятвы

Паладин всегда старается отвечать высочайшим стандартам поведения, но даже самый добродетельный паладин может совершать ошибки. Порой выбранный путь оказывается слишком трудным, или приходится выбирать меж двух зол, а порой эмоции заставляют паладина переступить клятву.

Паладин, который нарушил клятву, обычно ищет отпущения грехов от клирика, который разделяет с ним одну веру или от другого паладина из того же ордена. Паладин может совершить всенощную молитву как знак покаяния, или предпринять акт самопожертвования. После исповеди и прощения, паладин может продолжить свой путь.

Если паладин сознательно нарушает свою клятву и не раскаивается в этом, последствия могут быть более серьезными. По усмотрению МП нераскаявшийся паладин может лишиться своего класса, и будет вынужден выбрать другой, или возможно выбрать вариант Клятвопреступника, который будет описан в Руководстве Мастера Подземелий.

Существо также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только рывок или попытку избавиться от эффекта, который препятствует его движению. Если убегать некуда, существо может использовать Уклонение.

Аура благочестия

Начиная с 7 уровня, вы и союзные вас существа в пределах 10 футов от вас, не могут быть очарованы, пока вы в сознании.

С 18 уровня, дальность ауры увеличивается до 30 футов.

Чистота духа

Начиная с 15 уровня, вы всегда находитесь под воздействием заклинания *защита от зла и добра*.

Святой нимб

На 20 уровне в качестве действия вы можете излучать ауру солнечного света. В течение 1 минуты вы излучаете яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет еще на 30 футов дальше.

Любое существо, начинающее свой ход в зоне яркого света, получает 10 урона светом.

Кроме того, на время действия заклинания вы получаете преимущество при спасбросках против заклинаний демонов и нежити.

Повторное использование способности возможно только после полного отдыха.

Клятва древних

Клятва Древних также стара, как раса эльфов или ритуалы друидов. Часто именуемые волшебными или зелеными рыцарями, паладины, давшие эту клятву, стоят на стороне света в грандиозной битве против тьмы, потому что они любят жизнь и красоту этого мира, а не потому, что верят в принципы чести, отваги и правосудия. Они украшают свои доспехи и одеяния изображениями, которые связаны с природой: листьями, оленьими рогами или цветами. Это отражает их стремление защищать жизнь и свет в этом мире.

Догматы древних

Догматы Клятвы Древних существуют бессчетные столетия. Эта клятва основана на принципах добра, которые стоят выше порядка или хаоса. Четыре основных принципа довольно просты.

Возжигайте Свет. Проявляя милосердие, снисходительность и доброту зажигайте свет надежды в этом мире, прогоняя тьму.

Храните Свет. Встречая добро, красоту, любовь и смех в этом мире, защищайте от зла, которое может поглотить их. Встречая цветущую жизнь, вставайте на её защиту от сил, способных её погубить.

Берегите свой собственный Свет. Наслаждайтесь песнями и смехом, красотой и искусством. Если вы позволите свету умереть в вашем собственном сердце, вы не сможете защитить его где-либо еще.

Будьте Светом. Станьте спасительным светом для всех, кто отчаялся. Пускай свет вашей радости и отваги сияет во всех ваших деяниях.

Клятвенные заклинания

Вы получаете следующие клятвенные заклинания

Заклинания клятвы древних

Уровень паладина	Заклинания
3	*опутывающий удар, общение с животными*
5	*лунный свет, туманный шаг*
9	*рост растений, защита от энергии*
13	*ледяной шторм, каменная кожа*
17	*общение с природой, от дерева к дереву*

Божественная энергия

Принимая эту клятву на 3 уровне, вы получаете два способа использования Божественной Энергии.

Гнев Природы. Вы можете использовать Божественную Энергию, чтобы призвать природные силы и опутать врага. В качестве действия вы можете призвать призрачную лозу, которая опутает врага, которого вы можете видеть, в радиусе 10 футов от вас. Существо должно совершить спасбросок по Силе или Ловкости (на его выбор) или окажется опутанным. В этом состоянии оно не может двигаться и должно делать спасбросок в конце каждого хода. При успешном спасброске, существо освобождается, и лоза исчезает.

Изгнание Неверных. Вы можете использовать Божественную Энергию, чтобы произнести древние слова, которые причиняют боль феям и демонам. В качестве действия вы поднимаете свой священный символ и каждая фея или демон в пределах 30 футов от вас, которая может видеть или слышать вас, должна сделать спасбросок по Мудрости. В случае неудачи существо напугано на 1 минуту или до получения любого урона.

Напуганное существо в свой ход может лишь убегать от вас как можно дальше, оно также не может по своей воле приблизиться к вам на расстояние менее 30 футов. Существо не может применять ответные действия. В качестве действия существо может использовать только рывок или попытку избавиться от эффекта, который препятствует его движению. Если убегать некуда, существо может использовать Уклонение.

Если настоящая форма существа сокрыта иллюзией, изменением формы или другим эффектом, эта форма проявляется на время действия страха.

Аура сопротивления

Начиная с 7 уровня, ваша древняя магия достигает такой силы, что формирует вокруг вас мистическую защиту. Вы и союзные вам существа в пределах 10 футов получают сопротивление к урону от заклинаний.

С 18 уровня, дальность ауры увеличивается до 30 футов.

Бессмертный страж

Начиная с 15 уровня, если ваши ОЗ упали до 0, и вы не были убиты на месте, вы можете снизить ОЗ до 1. Повторное использование способности возможно лишь после полного отдыха.

Кроме того, вы не страдаете от недостатков преклонного возраста, и вас невозможно состарить магическим образом.

Извечный воитель

На 20 уровне вы можете принимать форму древней природной силы, изменяя внешность по вашему желанию. Это может быть зеленая или похожая на кору кожа, волосы в виде листьев или мха, оленьи рога или львиная грива.

Превращение совершается в качестве действия, длится в течение одной минуты и дает следующие способности:

- В начале каждого вашего хода, вы восстанавливаете 10 ОЗ.
- Если вы произносите заклинание паладина, время подготовки которого равно одному действию, то вместо этого вы можете произнести его в качестве дополнительного действия.
- Вражеские существа, находящиеся в пределах 10 футов от вас, получают помеху на спасброски против ваших заклинаний паладина и Божественной Энергии.

Повторное использование способности возможно только после полного отдыха.

Клятва отмщения

Клятва Отмщения — это мрачное обязательство покарать тех, что совершил великий грех. Когда силы зла убивают беспомощных жителей, когда целый народ восстает против воли богов, когда гильдии воров становятся слишком сильными и жестокими, когда дракон уничтожает целые деревни - именно в такие моменты и появляются паладины, которые приносят Клятву Отмщения, стремясь навести порядок там, где это необходимо. Для этих паладинов, которых порой называют мстителями или тёмными рыцарями, чистота не так важна, как вершение правосудия.

Догматы отмщения

Догматы Клятвы Отмщения отличаются от паладина к паладину, но всех их объединяет стремление наказать преступников любыми необходимыми способами. Паладины, следующие этим догматам, готовы принести в жертву даже свою праведность, лишь бы свершить правосудие над тем, кто творит зло. Поэтому обычно эти паладины истинно нейтральны или ортодоксально нейтральны. Основные принципы этой клятвы просты во всей своей жестокости.

Сражайся с большим злом. Выбирая между сражением с заклятым врагом или меньшим злом, я выбираю большее зло.

Никакой пощады злу. Обычные враги могут заслужить мое милосердие, заклятые враги - никогда.

Любым доступным способом. Сомнению нет места, когда дело касается истребления врагов.

Возмещение. Если мои враги повергли мир в руины, то я виноват, что не смог остановить их. Я должен помочь всем, кто пострадал от их нечестивых деяний.

Клятвенные заклинания

Вы получаете следующие клятвенные заклинания.

Заклинания клятвы отмщения

Уровень паладина	Заклинания
3	*порча, метка охотника*
5	*удержание персоны, туманный шаг*
9	*ускорение, защита от энергии*
13	*изгнание, дверь между измерениями*
17	*удержание монстра, наблюдение*

Божественная энергия

Принимая эту клятву на 3 уровне, вы получаете два способа использования Божественной Энергии.

Осудить Врага. В качестве действия, вы поднимаете свой священный символ и произносите молитву порицания, используя Божественную Энергию. Выберите одно существо в пределах 60 футов, которое вы можете видеть. Это существо должно сделать спасбросок по Мудрости, если оно не имунно к страху. Демоны и нежить получают помеху при этом спасброске.

В случае неудачи существо напугано в течение 1 минуты или до получения любого урона. Скорость напуганного существа снижается до 0, и оно не может получить никаких бонусов от эффектов, повышающих скорость.

В случае успешного спасброска скорость существа сокращается вдвое на одну минуту или до получения любого урона.

Клятва Вражды. В качестве дополнительного действия в свой ход, вы можете использовать Божественную Энергию и поклясться в ненависти к существу в пределах 10 футов от вас, которое вы можете видеть. Вы получаете преимущество при бросках атаки против этого существа в течение одной минуты или пока его ОЗ не упадут до 0 или оно потеряет сознание.

Неутомимый мститель

Начиная с 7 уровня, ваша невероятная сосредоточенность позволяет отрезать врагу путь к отступлению. Если вы попали по существу свободной атакой, вы можете сразу же совершить движение с половиной вашей скорости. Это перемещение не провоцирует свободные атаки.

Мстительная душа

Начиная с 15 уровня, сила, с которой вы произносите Клятву Вражды, дает вам власть над врагом. Если существо, находясь под эффектом Клятвы Вражды, атакует вас, вы можете среагировать и совершить атаку ближнего боя против этого существа, если оно находится в пределах вашей досягаемости.

Ангел возмездия

На 20 уровне вы можете принять форму ангела возмездия. В качестве действия вы совершаете перевоплощение, которое длится 1 час. В течение этого времени вы получаете следующие способности:

- Из вашей спины вырастают крылья, которые позволяют вам летать со скоростью 60 футов.
- Вы излучаете ауру опасности в радиусе 30 футов. Существо, которое первый раз попадает в зону действия ауры или начинает свой ход в ней, должно совершить спасбросок по Мудрости, или будет напугано на 1 минуту или до получения любого урона. Броски атаки против напуганного существа получают преимущество.

Повторное использование способности возможно только после полного отдыха.

Следопыт

Суровый и дико выглядящий мужчина крадется в тенях деревьев, ему предстоит охота на орков, которые запланировали набег на ферму неподалеку. Сжимая меч в каждой руке, он превращается в вихрь стали, сражающий одного врага за другим.

Увернувшись от конуса морозного воздуха, эльфийка поднимается на ноги и натягивает лук, чтобы выпустить стрелу в белого дракона. Придя в себя от волны страха, которую излучает дракон, она посылает одну стрелу за другой, стараясь найти уязвимое место среди толстой чешуи дракона.

Высоко подняв свою руку, полуэльф свистит, подавая сигнал ястребу, летающему кругами высоко в небе, и призывая его к себе. Давая ему указания на Эльфийском языке, он указывает на совиного медведя, которого он выслеживал, и посылает ястреба отвлечь существо, пока он заряжает свой лук.

Далеко от шума и толчеи оживленных городов, за изгородями, которые охраняют самые удаленные фермы от опасностей диких мест, среди густорастущих деревьев в непроходимых лесах и широких пустых равнин, следопыты несут свою бесконечную вахту.

Смертоносные охотники

Воины диких краев, следопыты специализируются на уничтожении угроз, возникающих на краю цивилизации: налётчики, буйствующие звери, чудовища, ужасные великаны и смертоносные драконы. Они учатся выслеживать свою жертву подобно хищнику, скрытно передвигаясь в лесах и маскируясь в зарослях и камнях. В своих тренировках следопыты сосредотачиваются на техниках, которые эффективны против своих излюбленных врагов.

Благодаря постоянной жизни в диких краях, следопыты получают способность использовать заклинания, которые контролируют силы природы, подобно друиду. Их заклинания, также, как и боевые тренировки, сосредоточены на скорости, незаметности и охоте. Таланты и способности невероятно отточены ради одной только жестокой цели - защиты границ цивилизации.

Независимые приключенцы

Хотя следопыт может зарабатывать на жизнь охотником или проводником, настоящее его призвание в защите окраин цивилизации от монстров и налетчиков, обитающих в диких краях. В некоторых местах следопыты создают тайные ордены или присоединяются к кругам друидов. Однако многие следопыты предпочитают независимость, порой даже чересчур, зная, что в случае атаки дракона или отряда орков, следопыт может быть первой и возможно последней линией обороны.

Эта ожесточенное стремление к независимости делает следопытов хорошими приключенцами, поскольку они привыкли к жизни, далекой от удобств цивилизации. Встречая приключенцев из городов, жалующихся о трудностях жизни в диких краях, следопыты отвечают с

Следопыт

Уровень	Бонус мастерства	Способности	Известно заклинаний	—Ячейки заклинаний каждого круга— 1	2	3	4	5
1	+2	Избранный противник, Исследователь природы	—	—	—	—	—	—
2	+2	Боевой стиль, Заклинаний	2	2	—	—	—	—
3	+2	Архетип следопыта, Первородная внимательность	3	3	—	—	—	—
4	+2	Увеличение параметров	3	3	—	—	—	—
5	+3	Дополнительная атака	4	4	2	—	—	—
6	+3	Избранный противник, Исследователь природы	4	4	2	—	—	—
7	+3	Черта архетипа следопыта	5	4	3	—	—	—
8	+3	Увеличение параметров	5	4	3	—	—	—
9	+4	—	6	4	3	2	—	—
10	+4	Исследователь природы, Скрыться из виду	6	4	3	2	—	—
11	+4	Черта архетипа следопыта	7	4	3	3	—	—
12	+4	Увеличение параметров	7	4	3	3	—	—
13	+5	—	8	4	3	3	1	—
14	+5	Избранный противник, Исчезнуть без следа	9	4	3	3	1	—
15	+5	Черта архетипа следопыта	9	4	3	3	2	—
16	+5	Увеличение параметров	9	4	3	3	2	—
17	+6	—	10	4	3	3	3	1
18	+6	Звериное чутье	10	4	3	3	3	1
19	+6	Увеличение параметров	11	4	3	3	3	2
20	+6	Победитель врагов	11	4	3	3	3	2

некоторой смесью изумления, раздражения и сочувствия. Но они быстро приходят к пониманию, что другие приключенцы, которые могут сами нести свой груз и сражаться против врагов цивилизации, не являются обузой. Изнеженные городские жители может и не знают, как себя прокормить или найти свежую воду, но они компенсируют это по-другому.

Создание Следопыта

Создавая следопыта, подумайте какие тренировки вам пришлось пройти, чтобы стать тем, кто вы есть. Возможно у вас был наставник, с которым вы путешествовали по диким краям, пока не обучились всему необходимому? Или ваш наставник был убит монстром, который стал вашим избранным врагом? Возможно вы научились навыкам, живя с группой следопытов, присоединившейся к кругу друидов, что позволило вам изучить их мистические пути и знания природы. Наконец, вы можете быть самоучкой, отшельником, который обучился боевым навыкам, искусству выслеживания и даже магии, поскольку это было необходимо для выживания в диких краях.

Что послужило источником вашей ненависти к определенному типу врагов? Этот монстр убил тех, кого вы любили, или уничтожил вашу родную деревню? Или вы повидали множество разрушений, вызванных этими монстрами, и решили посвятить себя противостоянию им. Является ли ваша карьера приключенца всего лишь продолжением вашей работы по защите границ, или же это существенное изменение вашего образа жизни?

Что побудило вас присоединиться к группе приключенцев? Вы решили испытать себя, обучая новых союзников методам выживания в дикой местности, или были рады избавлению от одиночества?

Быстрое создание

Вы можете быстро создать следопыта, следуя данным указаниям. Во-первых, сделайте Ловкость самым высоким параметром, а Мудрость - вторым по величине. (Некоторые следопыты, использующие бой двумя оружиями, выбирают Силу вместо Ловкости.) Во-вторых, выберите происхождение странника.

Особенности класса

Будучи следопытом, вы обладаете следующими классовыми особенностями.

Очки здоровья

Кубик здоровья: 1d10 за уровень следопыта

Очки здоровья на 1 уровне: 10 + модификатор

Телосложения ОЗ на следующих уровнях: 1d10 (или 6) + модификатор Телосложения за уровень следопыта

Умения

Доспехи: Легкие доспехи, средние доспехи, щиты

Оружие: Простое оружие, боевое оружие

Инструменты: нет

Спасброски: Сила, Ловкость

Умения: Выберите три из: Дрессировка, Атлетика, Интуиция, Анализ, Природа, Восприятие, Скрытность, Выживание

Экипировка

Вы начинаете со следующей экипировкой в дополнение к той, которую вы получаете благодаря своему происхождению:

- *(а)* кольчуга или *(б)* кожаная броня
- *(а)* два коротких меча или *(б)* два простых оружия ближнего боя
- *(а)* набор исследователя подземелий или *(б)* набор приключенца
- Длинный лук и колчан с 20 стрелами

Избранный противник

Начиная с 1 уровня, вы обладаете значительным опытом изучения, выслеживания, охоты и даже общения с определенным типом врагов.

Выберите тип избранного противника: аберрации, животные, божественные, големы, драконы, элементали, феи, демоны, великаны, чудовища, слизни, растения или нежить. В качестве альтернативы, вы можете выбрать два типа гуманоидов (например, гноллы и орки).

Вы получаете преимущество при проверках Мудрости (Выживание) для выслеживания избранного противника, а также при проверках Интеллекта, чтобы вспомнить информацию о них.

Получая эту способность, вы также узнаете один язык на ваш выбор из тех, на которых разговаривает ваш избранный противник, если он вообще может разговаривать.

Вы выбираете дополнительного избранного противника и связанный с ним язык на 6 и 14 уровнях. Ваш выбор новых противников должен основываться на тех видах монстров, которых вы уже встречали в ваших приключениях.

Исследователь природы

Вы особенно хорошо знакомы с одним из типов местности и знаете, как передвигаться и выживать в подобных областях. Выберите один из типов местности: арктический, прибрежный, пустынный, лесной, равнинный, горный, болотистый или подземный. Совершая проверку Интеллекта или Мудрости касательно избранного типа местности, вы получаете удвоенный бонус мастерства, если владеете соответствующим навыком.

Путешествуя более часа по избранной местности, вы получаете следующие преимущества:

- Труднопроходимая местность не замедляет вашу группу.
- Вы не можете заблудиться за исключением случаев магического воздействия.
- Вы сохраняете состояние боевой готовности, если занимаетесь какой-либо деятельностью в ходе путешествия (добыча еды, навигация или выслеживание).
- Путешествуя в одиночку, вы можете передвигаться скрытно с нормальной скоростью.
- Добывая пищу, вы делаете это в два раза быстрее.
- Выслеживая других существ, вы также узнаете их точное число, размеры и время, когда они прошли в этом месте.

На 6 и 10 уровнях вы выбираете дополнительные типы местности.

Боевой стиль

На 2 уровне вы выбираете определенный стиль боя в качестве своей специальности. Выберите один из нижеперечисленных вариантов. Вы не можете выбирать Боевой Стиль дважды, даже если вам представится такая возможность.

Стрельба

Вы получаете бонус +2 при бросках атаки любым оружием дальнего боя.

Оборона

Когда вы одеты в доспехи, вы получаете бонус +1 к КБ

Дуэлянт

Когда вы сражаетесь с оружием в одной руке, и никаким оружием больше, вы получаете +2 к урону этим оружием.

Бой двумя оружиями

Если вы сражаетесь двумя оружиями, то можете добавить модификатор параметра к урону второй атаки.

Заклинания

Со 2 уровня вы получаете возможность использовать силы природы, чтобы произносить заклинания подобно друиду. Смотри главу 10, чтобы узнать основные правила произнесения заклинаний, и главу 11, чтобы ознакомиться со списком заклинаний следопыта.

Ячейки заклинаний

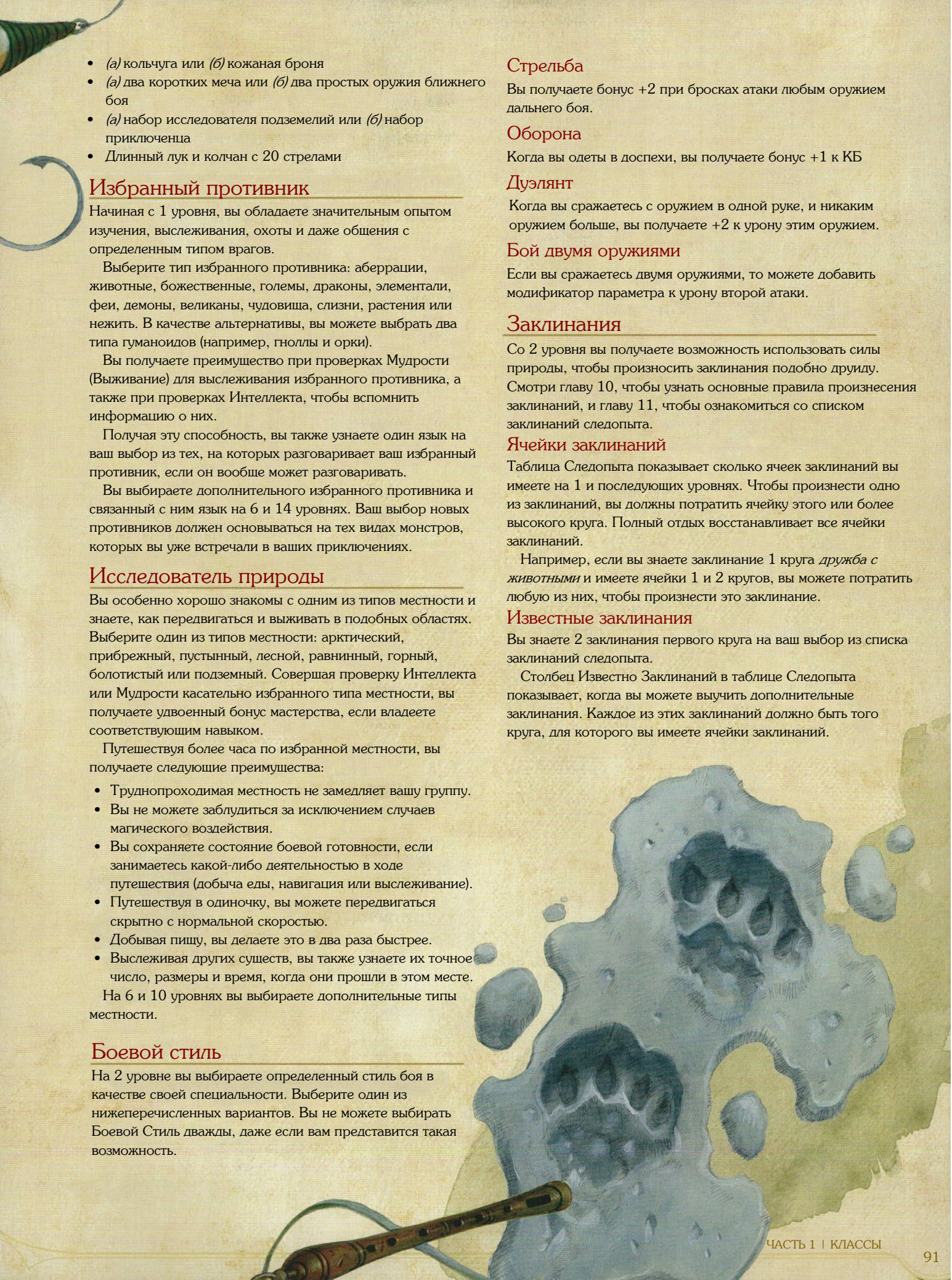
Таблица Следопыта показывает сколько ячеек заклинаний вы имеете на 1 и последующих уровнях. Чтобы произнести одно из заклинаний, вы должны потратить ячейку этого или более высокого круга. Полный отдых восстанавливает все ячейки заклинаний.

Например, если вы знаете заклинание 1 круга *дружба с животными* и имеете ячейки 1 и 2 кругов, вы можете потратить любую из них, чтобы произнести это заклинание.

Известные заклинания

Вы знаете 2 заклинания первого круга на ваш выбор из списка заклинаний следопыта.

Столбец Известно Заклинаний в таблице Следопыта показывает, когда вы можете выучить дополнительные заклинания. Каждое из этих заклинаний должно быть того круга, для которого вы имеете ячейки заклинаний.



Например, достигнув 5 уровня, вы можете выучить одно дополнительное заклинание 1 или 2 круга.

Кроме того, каждый раз, когда вы получаете уровень в данном классе, вы можете заменить одно из своих заклинаний на другое, которое также должно принадлежать к кругу, для которого у вас имеются ячейки заклинаний.

Параметр заклинаний

Вашим параметром для заклинаний следопыта является Мудрость, поскольку ваша магия исходит от единства с природой. Используйте параметр Мудрости всякий раз, когда речь идет о параметре заклинаний. Кроме того, используйте модификатор Мудрости, когда определяете КС спасброска против ваших заклинаний следопыта или, когда делаете бросок атаки для этих заклинаний.

КС спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

Модификатор атаки заклинанием = бонус мастерства + модификатор Мудрости

Архетип следопыта

На 3 уровне вы выбираете архетип, которому будете следовать дальше: Охотник или Повелитель Зверей. Оба архетипа подробно описаны в конце классового описания. Ваш выбор дает вам дополнительные способности на 3, 7, 11 и 15 уровнях.

Первородная внимательность

Начиная с 3 уровня, вы можете в качестве действия потратить одну ячейку заклинаний следопыта, чтобы сосредоточиться на окружающей вас местности. В течение 1 минуты за каждый круг потраченной ячейки, вы можете почувствовать присутствие следующих типов существ в радиусе одной мили вокруг вас (или в радиусе 6 миль, если это ваша избранная местность): аберрации, божественные, драконы, элементали, феи, демоны и нежить. Эта способность не дает информации о местонахождении или числе существ.

Увеличение параметров

По достижению 4, 8, 12, 16 и 19 уровней, вы можете увеличить один из своих параметров на 2, или 2 параметра на 1. Как и всегда, вы не можете увеличить параметр выше 20 используя этот бонус.

Дополнительная атака

Начиная с 5 уровня, вы можете атаковать дважды всякий раз, когда совершаете Атакующее действие в свой ход.

Широкий шаг

С 8 уровня передвижение по труднопроходимой местности немагического происхождения не замедляет вас. Вы также способны проходить через растения немагического происхождения, не замедляясь и не получая урона, если у них есть колючки, шипы и тому подобные опасности.

Кроме того, вы получаете преимущество при спасбросках против растений, созданных или управляемых магией и замедляющих передвижение, например, заклинанием *опутывание*.

Скрыться из виду

Начиная с 10 уровня, вы можете потратить 1 минуту, чтобы создать камуфляж для себя. У вас под рукой должны быть грязь, растения или другие природные материалы, подходящие для создания камуфляжа.

Находясь в камуфляже, вы можете скрыться, прижавшись к твердой поверхности, например, к дереву или стене, которая по-меньшей мере той же высоты и ширины, что и вы. Вы получаете бонус +10 к проверкам Ловкости (Скрытность) до тех пор, пока не двигаетесь или совершаете другие действия. После передвижения, действия или реакции вы должны снова закамуфлировать себя, чтобы получить этот бонус.

Исчезнуть без следа

Начиная с 14 уровня, вы можете использовать Скрытность в качестве дополнительного действия в свой ход. Кроме того, вас нельзя обнаружить немагическими способами, если вы сами того не захотите.

Звериное чутье

Начиная с 18 уровня, вы получаете сверхъестественное чутье, которое помогает вам в сражении против невидимых существ. Атакуя существо, которое вы не можете видеть, вы не получаете помехи при бросках атаки.

Вы также точно знаете местоположение любого невидимого существа в пределах 30 футов от вас, если эта невидимость не вызвана вашим ослеплением или оглушением.

Победитель врагов

На 20 уровня, вы становитесь непревзойденным охотником за вашими врагами. Каждый ход, вы можете добавить ваш модификатор Мудрости к броскам атаки или урона против избранных противников. Вы можете использовать эту способность как до броска, так и после него, но перед применением любых эффектов, связанных с этим броском.

Архетипы Следопыта

Идеальные следопыты обычно делятся на два классических типа: Охотник и Повелитель Зверей.

Охотник

Те, кто выбирают архетип Охотника, становятся оплотом защиты между цивилизацией и опасностями диких краев. Следуя по пути Охотника, вы изучаете особые техники, позволяющие вам сражаться с любыми опасностями, от буйствующих огров и орков, до огромных великанов и ужасных драконов.

Добыча охотника

На 3 уровне вы получаете одну из следующих способностей на ваш выбор.

Победитель колоссов. Ваше упорство позволяет вам истощить даже самых крепких врагов. Когда вы наносите существу удар, он получает дополнительные 1d8 урона, если его ОЗ ниже максимальных. Лишь одна атака за ход наносит этот дополнительный урон.

Убийца великанов. Если существо Большого и выше размера в пределах 5 футов атакует вас, вы можете в качестве реакции атаковать это существо после его атаки. Работает только в том случае, если вы можете видеть это существо.

Сокрушитель орд. Один раз в ход, когда вы совершаете атаку, вы можете сделать еще одну атаку этим оружием против другого существа, которое находится в пределах 5 футов от первой цели и в зоне вашей досягаемости.

Оборонительные тактики

На 7 уровне вы получаете одну из следующих способностей на ваш выбор.

Среди врагов. Свободные атаки, совершаемые против вас, всегда получают помеху.

Защита от шквала атак. Если существо попало по вам атакой, вы получаете +4 КБ против последующих атак этого существа, которые оно сделает в этом ходу.

Стальная воля. Вы получаете преимущество при спасбросках против страха.

Шквал атак

На 11 уровне вы получаете одну из следующих способностей на ваш выбор.

Залп. В качестве действия вы можете сделать атаку дальнего боя против любого количества существ в пределах 10 футов от любой точки, которая находится в зоне досягаемости вашего оружия. Каждая атака тратит боезапас и требует отдельного броска атаки.

Ураганная атака. В качестве действия вы можете сделать атаку ближнего боя против любого количества существ в пределах 5 футов от вас. Для каждой цели необходимо совершить отдельный бросок атаки.

Совершенная защита

На 15 уровне вы получаете одну из следующих способностей на ваш выбор.

Уклонение. Вы можете ловко уклониться от воздействия некоторых эффектов, например, от огненного дыхания красного дракона или заклинания *молния*. Если эффект, позволяет совершить спасбросок по Ловкости, чтобы избежать половины урона, то следопыт в случае успешного спасброска избегает урона полностью, а в случае неудачи, получает лишь половину урона.

Наперекор врагам. Когда вражеское существо промахивается по вам атакой ближнего боя, вы можете в качестве реакции заставить это существо повторить эту атаку против другого существа, по вашему выбору.

Невероятная верткость. Когда существо, которое вы можете видеть, попадает по вам атакой, вы можете среагировать и уменьшить урон от атаки вдвое.

Повелитель зверей

Архетип Повелителя Зверей олицетворяет дружбу между цивилизованными расами и животным миром. Как одно целое, следопыт и его компаньон сражаются против чудовищных врагов, которые угрожают как цивилизации, так и диким краям. Те, кто следуют архетипу Повелителя Зверей, посвящают себя этим идеалам, делая животных своими друзьями и компаньонами.

Компаньон следопыта

На 3 уровне вы можете выбрать животное-компаньона, которое будет путешествовать и сражаться вместе с вами. Выберите животное не больше Среднего размера с уровнем опасности 1/4 или ниже (приложение D содержит параметры для ястреба, мастиффа и пантеры, в качестве примеров). Добавьте ваш бонус мастерства к КБ животного, его броскам атаки и урона, а также к любым спасброскам и умениям, которыми оно владеет. Его ОЗ равны его нормальному максимуму или вашему уровню следопыта, помноженному на 4, в зависимости от того, что выше. Животное имеет Кубики Здоровья и может тратить их во время короткого отдыха.

Животное подчиняется вашим командам по мере своих возможностей. Оно начинает свой ход в соответствии с вашей инициативой, но не совершает действий, если вы не прикажете чего-либо. В ваш ход, вы можете приказать ему двигаться (не тратит действия). В качестве действия вы можете дать ему одну из команд: Атака, Рывок, Выход из боя, Уклонение, Помощь.

После получения способности Дополнительная атака вы можете приказать животному атаковать и при этом сами совершить одну атаку.

Передвигаясь по избранному типу местности только с животным, вы можете скрытно передвигаться с нормальной скоростью.

Если животное умирает, вы можете получить новое лишь после того, как проведете 8 часов, создавая связь с новым, не враждебным животным, того же или любого другого типа.

Специальная тренировка

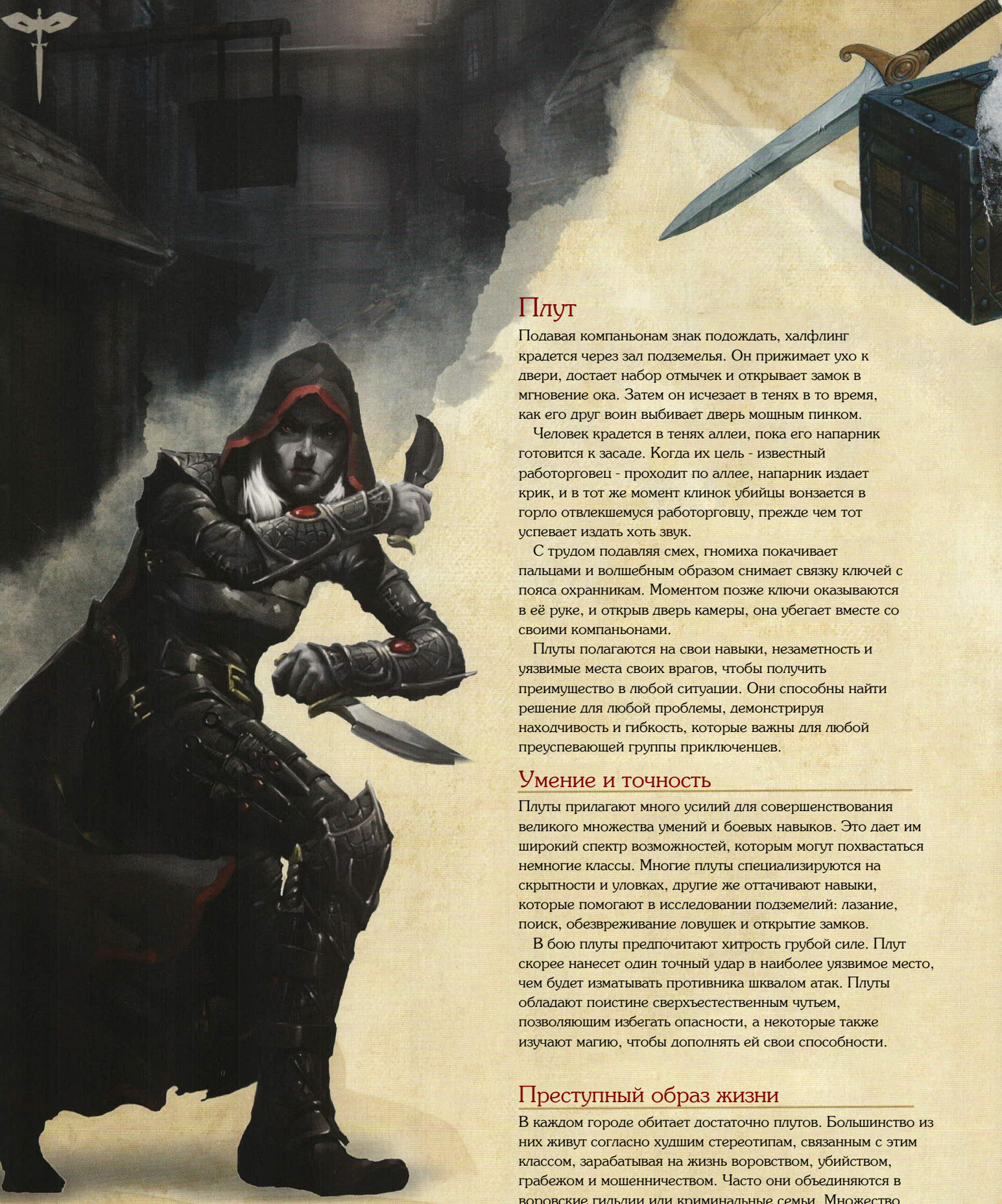
Начиная с 7 уровня, во время любого хода, когда ваш компаньон не атакует, вы можете в качестве дополнительного действия дать ему одну из команд: Рывок, Выход из боя, Уклонение или Помощь.

Звериная трость

Начиная с 11 уровня, ваш компаньон может сделать 2 атаки, когда вы приказываете ему атаковать.

Единство магии

Начиная с 15 уровня, когда вы накладываете на себя заклинание, ваш компаньон также может получить его эффект, если он находится в пределах 30 футов от вас.



Плут

Подавая компаньонам знак подождать, халфлинг крадется через зал подземелья. Он прижимает ухо к двери, достает набор отмычек и открывает замок в мгновение ока. Затем он исчезает в тенях в то время, как его друг воин выбивает дверь мощным пинком.

Человек крадется в тенях аллеи, пока его напарник готовится к засаде. Когда их цель - известный работорговец - проходит по аллее, напарник издает крик, и в тот же момент клинок убийцы вонзается в горло отвлекшемуся работорговцу, прежде чем тот успевает издать хоть звук.

С трудом подавляя смех, гномиха покачивает пальцами и волшебным образом снимает связку ключей с пояса охранникам. Моментом позже ключи оказываются в её руке, и открыв дверь камеры, она убегает вместе со своими компаньонами.

Плуты полагаются на свои навыки, незаметность и уязвимые места своих врагов, чтобы получить преимущество в любой ситуации. Они способны найти решение для любой проблемы, демонстрируя находчивость и гибкость, которые важны для любой преуспевающей группы приключенцев.

Умение и точность

Плуты прилагают много усилий для совершенствования великого множества умений и боевых навыков. Это дает им широкий спектр возможностей, которым могут похвастаться немногие классы. Многие плуты специализируются на скрытности и уловках, другие же оттачивают навыки, которые помогают в исследовании подземелий: лазание, поиск, обезвреживание ловушек и открытие замков.

В бою плуты предпочитают хитрость грубой силе. Плут скорее нанесет один точный удар в наиболее уязвимое место, чем будет изматывать противника шквалом атак. Плуты обладают поистине сверхъестественным чутьем, позволяющим избегать опасности, а некоторые также изучают магию, чтобы дополнять ей свои способности.

Преступный образ жизни

В каждом городе обитает достаточно плутов. Большинство из них живут согласно худшим стереотипам, связанным с этим классом, зарабатывая на жизнь воровством, убийством, грабежом и мошенничеством. Часто они объединяются в воровские гильдии или криминальные семьи. Множество плутов действуют по одиночке, но даже они иногда берут учеников, чтобы обучить их мастерству мошенничества и воровства. Редкий плут честно зарабатывает себе на жизнь,

Плут

Уровень	Бонус мастерства	Подлая атака	Способности
1	+2	1d6	Мастерство, Подлая атака, Воровской жаргон
2	+2	1d6	Хитрый трюк
3	+2	2d6	Плутовской архетип
4	+2	2d6	Увеличение параметров
5	+3	3d6	Невероятная верткость
6	+3	3d6	Мастерство
7	+3	4d6	Уклонение
8	+3	4d6	Увеличение параметров
9	+4	5d6	Черта плутовского архетипа
10	+4	5d6	Увеличение параметров
11	+4	6d6	Безотказный талант
12	+4	6d6	Увеличение параметров
13	+5	7d6	Черта плутовского архетипа
14	+5	7d6	Чуткий слух
15	+5	8d6	Скользкий разум
16	+5	8d6	Увеличение параметров
17	+6	9d6	Черта плутовского архетипа
18	+6	9d6	Неуловимый
19	+6	10d6	Увеличение параметров
20	+6	10d6	Невероятная удача

работая слесарями, исследователями или крысоловами, а это довольно опасная работа в канализациях, где кишат ужасные крысы и крысообороотни.

Плуты-приключенцы находятся по обе стороны закона. Некоторые из них - закоренелые преступники, решившие отправиться на поиски сокровищ, другие выбирают приключенческую жизнь, чтобы избежать правосудия. Есть же те, кто совершенствовал свои навык с одной только целью - исследовать древние руины и тайные крипты в поисках сокровищ.

Создание Плута

Создавая плута, подумайте об отношении вашего персонажа к закону. Было ли у него криминальное прошлое, или он всё еще преступник? Находится ли он в бегах от правосудия или от разгневанного мастера гильдии воров? Или, быть может, вы покинули гильдию ради большего риска, но и большей прибыли? Что движет вами в приключениях, жадность или какая-либо другая идея?

Что заставило вас отказаться от прошлого образа жизни? Грандиозное мошенничество или ограбление не удалось и вам пришлось пересмотреть свой вид деятельности? Или напротив, удачная кража позволила вам заработать достаточно денег, чтобы бросить вашу преступную жизнь? В вас наконец загорелась жажда приключений? Вы внезапно потеряли свою семью или покровителя, и вам пришлось искать новое место в жизни? Или быть может ваш новый друг - другой член группы приключенцев - показал вам новые возможности заработать и продемонстрировать свои таланты.

Быстрое создание

Вы можете быстро создать плута, следуя этим указаниям. Во-первых, сделайте Ловкость самым высоким параметров. Сделайте Интеллект вторым по величине параметром, если вы хотите выбрать архетип Таинственный Ловкач. Или Харизму, если хотите сосредоточиться на обмане и социальных отношениях. Во-вторых, выберите происхождение обманщика.

Особенности класса

Будучи плутом, вы обладаете следующими классовыми особенностями.

Очки здоровья

Кубик здоровья: 1d8 за уровень плута

Очки здоровья на 1 уровне: 8 + модификатор Телосложения

ОЗ на следующих уровнях: 1d8 (или 5) + модификатор Телосложения за уровень плута

Умения

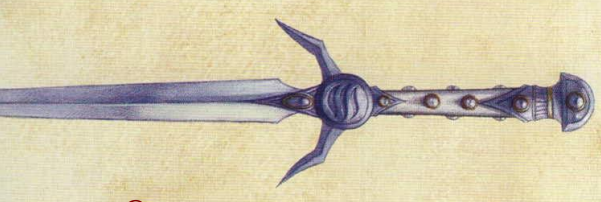
Доспехи: Легкие доспехи

Оружие: Простое оружие, ручные арбалеты, длинные мечи, рапиры, короткие мечи

Инструменты: Воровские инструменты

Спасброски: Ловкость, Интеллект

Умения: Выберите четыре из: Акробатика, Атлетика, Обман, Интуиция, Запугивание, Анализ, Восприятие, Выступление, Убеждение, Ловкость Рук, Скрытность



Экипировка

Вы начинаете со следующей экипировкой в дополнение к той, которую вы получаете благодаря своему происхождению:

- *(а)* рапира или *(б)* короткий меч
- *(а)* короткий лук и колчан с 20 стрелами или *(б)* короткий меч
- *(а)* набор взломщика, *(б)* набор исследователя подземелий или *(с)* набор приключенца
- Кожаная броня, два кинжала и воровские инструменты

Мастерство

На 1 уровне вы выбираете два из умений, которыми вы владеете, или одно умение + владение воровскими инструментами. Ваш бонус мастерства удваивается для любой проверки параметров, связанной с этими умениями.

На 6 уровне вы можете выбрать еще два умения, которые получат данный бонус.

Подлая атака

Начиная с 1 уровня, вы знаете как незаметно атаковать врага, используя его отвлеченность. Один раз за ход, вы можете нанести дополнительные 1d6 урона своей атакой, если она имеет преимущество. Атака должна быть совершена фехтовальным или дальнобойным оружием.

Вам не нужно иметь преимущество при атаке, если в пределах 5 футов от цели стоит её противник, этот противник находится в сознании и у вас нет помехи при атаке.

Величина дополнительного урона увеличивается с уровнем плута, как это показано в графе Подлая Атака в таблице Плута.

Воровской жаргон

Обучаясь своим навыкам, вы выучили воровской жаргон, секретную смесь диалектов, арго и кодов, которая позволяет вам передавать тайные послания в, казалось бы, обычной речи. Только другое существо, которое знает воровской жаргон, может понимать эти послания. Передача сообщения на воровском жаргоне занимает в четыре раза больше времени, чем на это ушло бы при нормальном общении.

Кроме того, вы понимаете набор секретных знаков и символов, которые передают короткие, простые послания, например: здесь опасно; это территория гильдии воров; люди поблизости - легкая добыча или воры в бегах могут найти здесь убежище.

Хитрый Трюк

Начиная со 2 уровня, ваша сообразительность и ловкость позволяет вам быстро двигаться и действовать. Каждый ваш ход в бою вы получаете дополнительное действие. Вы можете потратить его, чтобы сделать Рывок, Выход из боя или спрятаться.

Плутовской архетип

На 3 уровне вы выбираете архетип, который определяет направление ваших дальнейших способностей: Вор, Убийца или Таинственный Ловкач. Все архетипы подробно описаны в конце классового описания. Выбранный архетип дает вам дополнительные способности на 3, 9, 13 и 17 уровнях.

Увеличение параметров

По достижению 4, 8, 10, 12, 16 и 19 уровней, вы можете увеличить один из своих параметров на 2, или 2 параметра на 1. Как и всегда, вы не можете увеличить параметр выше 20, используя этот бонус.

Невероятная верткость

Начиная с 5 уровня, когда существо, которое вы можете видеть, попадает по вам атакой, вы можете среагировать и уменьшить урон от атаки вдвое.

Уклонение

На 7 уровне ваша ловкость позволяет вам уклоняться от некоторых эффектов, воздействующих на область, таких как, например, огненное дыхание красного дракона или заклинание ледяной шторм. Если эффект, позволяет совершить спасбросок по Ловкости, чтобы избежать половины урона, то плут в случае успешного спасброска избегает урона полностью, а в случае неудачи - получает лишь половину урона.

Безотказный талант

К 11 уровню вы оттачиваете ваши умения практически до совершенства. Всякий раз, совершая проверку параметра, которая позволяет вам добавить к ней бонус мастерства, все броски d20 с результатом 9 или ниже расцениваются как 10.

Чуткий слух

Начиная с 14 уровня, если вы имеете возможность слышать, то знаете о местонахождении всех спрятавшихся или невидимых существ в пределах 10 футов от вас.

Скользкий разум

К 15 уровню вы приобретаете невиданную ментальную стойкость. Вы получаете владение спасбросками по Мудрости.

Неуловимый

Начиная с 18 уровня, ваша ловкость достигает такого уровня, что врагам редко удается получить преимущество над вами. Атаки, направленные против вас, никогда не получают преимущество, пока вы находитесь в сознании.

Невероятная удача

С 20 уровня вам невероятно везет именно тогда, когда вы в этом нуждаетесь. Если вы промахнулись по цели, которая находится в зоне вашей досягаемости, то вы можете превратить промах в попадание. При провале проверки параметра, вы можете считать, что выбросили 20.

Повторное использование способности возможно только после полного отдыха.

Плутовские архетипы

Плуты имеют много общего, включая их совершенствование навыков, точность и смертоносное ведение боя, а также невероятные рефлексы. Но плуты направляют свои таланты в разных направлениях, которые отражаются в плутовских архетипах. Выберите один из них. Выбранный вам архетип - это олицетворение вашей направленности - он необязательно должен отражать вашу профессию, а просто обладать техниками, которые вы предпочитаете.

Вор

Вы сосредоточили ваши навыки на воровских умениях. Взломщики, бандиты, карманники и другие преступники обычно выбирают этот архетип, но его выбирают и те плуты, которые становятся профессиональными охотниками за сокровищами, исследователями и разведчиками. Помимо ловкости и скрытности, вы узнаете навыки, которые позволяют вам проникать в древние руины, читать неизвестные языки и использовать магические устройства.

Ловкие руки

Начиная с 3 уровня, вы можете использовать дополнительное действие от способности Хитрый Трюк, для того, чтобы сделать проверку по Ловкости (Ловкость Рук), использовать воровские инструменты, обезвредить ловушку, открыть замок или использовать предмет.

Домушник

Выбрав этот архетип на 3 уровне, вы получаете способность лазить быстрее, чем обычно; лазание более не замедляет вас.

Кроме того, дальность ваших прыжков с разбега увеличивается на число футов, равное модификатору Ловкости.

Невероятная скрытность

Начиная с 9 уровня, вы получаете преимущество при проверках по Ловкости (Скрытность) если двигались с половиной скорости в этом ходу.

Использование магических устройств

К 13 уровню вы узнаете достаточно об устройстве магии и можете импровизировать при использовании устройств, даже если те не предназначены на вас. Вы игнорируете все требования по классу, расе и уровню при использовании магических устройств.

Воровские рефлексы

С 17 уровня вы становитесь специалистом в организации засад и избегании опасностей. Вы можете сделать два действия в первом раунде любого боя. Вы делаете первое с вашей нормальной инициативой, а второе с инициативой -10. Способность не действует, если вас застали врасплох.

Убийца

Ваши тренировки направлены на совершенствование искусства смерти. Этот архетип выбирают разные плуты: наемные убийца, шпионы, охотники за головами, и даже специально натренированные священники, чей долг убивать врагов их божества. Они используют скрытность, яды и маскировки, чтобы уничтожать врагов со смертоносной эффективностью

Дополнительные умения

Выбирая этот архетип на 3 уровне, вы получаете умение пользоваться набором для гримировки и набором ядов.

Убийство

Начиная с 3 уровня, вы поистине смертоносны, когда нападаете внезапно. Вы получаете преимущество при бросках атаки против существ, которые еще не совершали действий в бою. Кроме того, попадание по существу, которое вы застали врасплох, становится критическим.

Искусство проникновения

Начиная с 9 уровня, вы можете создать для себя идеальную ложную личность. Вы должны потратить 7 дней и 25 золотых монет, чтобы создать историю, профессию и связи для этой личности. Вы выбрать личность, которая принадлежит кому- либо еще. Например, вы можете подобрать подходящую одежду, рекомендательные письма и документы, чтобы вас приняли за члена торгового дома из далекого города, и таким образом проникнуть в компанию других состоятельных торговцев.

Если вы замаскируетесь под новую личность, то другие существа будут принимать вас за неё до тех пор, пока вы не дадите им веские основания думать иначе.

Самозванец

С 13 уровня вы получаете способность безошибочно имитировать чужую речь, почерк и поведение. Вы должны потратить по-меньшей мере три часа, изучая эти элементы поведения, слушая речь, изучая его почерк и наблюдая за манерами.

Ваша маскировка неотличима для обычного наблюдателя. Если особенно внимательное существо, что-то подозревает, то вы имеете преимущество при любых проверках по Харизме (Обман), чтобы избежать обнаружения.

Смертельный удар

Начиная с 17 уровня, вы становитесь мастером мгновенного убийства. Если вы попали по существу, которое застали врасплох, оно должно сделать спасбросок по Телосложению (КС 8 + модификатор Ловкости + бонус мастерства). При неудаче урон вашей атаки удваивается.

Таинственный ловкач

Некоторые плуты дополняют магией свои отточенные навыки скрытности и ловкости, изучая заклинания иллюзии. Среди этих плутов встречаются как карманники и взломщики, так и шутники, интриганы и просто приключенцы.

Заклинания

С 3 уровня вы получаете возможность произносить заклинания. Смотри главу 10, чтобы узнать основные правила произнесения заклинаний, и главу 11, чтобы ознакомиться со списком заклинаний волшебника.

Трюки. Вы знаете три трюка: *волшебная рука* и два других на ваш выбор из списка заклинаний волшебника. На 10 уровне вы узнаете еще один трюк волшебника на выбор.

Ячейки заклинаний. Таблица заклинаний Таинственного Ловкача показывает, сколько ячеек заклинаний имеется у него на каждом уровне. Чтобы произнести одно из заклинаний, вы должны потратить ячейку этого или более высокого круга. Полный отдых восстанавливает все ячейки заклинаний.

Например, если вы знаете заклинание 1 круга *очаровать персону* и имеете ячейки первого и второго круга, вы можете использовать любую из них для произнесения этого заклинания.

Известные заклинания. Вы знаете 3 заклинания волшебника первого круга на ваш выбор, два из них необходимо выбрать из школ очарования и иллюзии.

Столбец Известно Заклинаний в таблице Таинственного Ловкача показывает, когда вы можете выучить новые заклинания. Каждое из этих заклинаний должно принадлежать к школам очарования или иллюзии и быть того уровня, для которого вы имеете ячейки заклинаний. Например, достигнув 7 уровня, вы можете выучить 1 дополнительное заклинание 1 или 2 круга.

Заклинания, которые вы получаете на 8, 14 и 20 уровнях могут быть выбраны из любой школы магии.

Всякий раз, когда вы получаете уровень этого класса, вы можете заменить одно из известных вам заклинаний волшебника, на другое заклинание волшебника. Заклинание должно быть того круга, для которого у вас имеются ячейки заклинаний, а также принадлежать к школам очарования или иллюзии, за исключением тех случаев, когда вы заменяете заклинания, полученные на 8, 14 или 20 уровне.

Параметр заклинаний. Вашим параметром заклинаний является Интеллект, поскольку вы изучаете и запоминаете ваши заклинания. Используйте параметр Интеллекта всякий раз, когда речь идет о параметре заклинаний. Кроме того, используйте модификатор Интеллект, когда определяете КС спасброска против ваших заклинаний волшебника или, когда делаете бросок атаки для этих заклинаний.

КС спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта

Модификатор атаки заклинанием = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

Ловкость волшебной руки

Начиная с 3 уровня, произнеся заклинание *волшебная рука*, вы можете сделать ее невидимой, а также выполнять ей следующие дополнительные действия:

- Вы можете поместить предмет, который держит рука в ёмкость, которую несет другое существо.
- Вы можете достать какой-либо предмет из ёмкости, которую несет другое существо
- Вы можете использовать воровские инструменты, чтобы взламывать замки или обезвреживать ловушки на расстоянии.

Заклинания Таинственного Ловкача

			—Ячейки заклинаний каждого круга—			
Уровень	Известно трюков	Известно заклинаний	1	2	3	4
3	3	3	2	—	—	—
4	3	4	3	—	—	—
5	3	4	3	—	—	—
6	3	4	3	—	—	—
7	3	5	4	2	—	—
8	3	6	4	2	—	—
9	3	6	4	2	—	—
10	4	7	4	3	—	—
11	4	8	4	3	—	—
12	4	8	4	3	—	—
13	4	9	4	3	2	—
14	4	10	4	3	2	—
15	4	10	4	3	2	—
16	4	11	4	3	3	—
17	4	11	4	3	3	—
18	4	11	4	3	3	—
19	4	12	4	3	3	1
20	4	13	4	3	3	1

Вы можете совершить любое из этих действий оставаясь незамеченным существом, если совершите успешную проверку Ловкости (Ловкость Рук) против проверки Мудрости (Восприятие) существа.

Кроме того, вы можете использовать дополнительное действие от способности Хитрый Трюк для управления рукой.

Волшебная засада

Начиная с 9 уровня, если вы произносите заклинание в состоянии скрытности, существо получает помеху при спасброске против этого заклинания, который оно делает в этом ходу.

Универсальный ловкач

На 13 уровне вы получаете способность отвлекать цели своим заклинанием *волшебная рука*. В качестве дополнительного действия в свой ход, вы можете выбрать существо, которое находится в пределах 5 футов от руки, чтобы получить преимущество для своих атак против этого существа до конца хода.

Вор заклинаний

На 17 уровне вы получаете способность волшебным образом воровать информацию о произнесении заклинания у других заклинателей.

Сразу после того, как существо произнесет заклинание, которое нацелено на вас или на территорию, где вы находитесь, вы можете в качестве реакции заставить его сделать спасбросок по его параметру заклинаний. КС равен вашему КС спасбросков против заклинаний. В случае неудачи, вы аннулируете эффект этого заклинания против вас, и крадете информацию о его произнесении заклинания, если оно принадлежит к кругу, который вы можете произносить. В течение следующих 8 часов вы можете произносить это заклинание, используя свои ячейки заклинаний. Существо не может произносить это заклинание в течение 8 часов.

Повторное применение этой способности возможно только после полного отдыха.

Колдун

Сверкая золотистыми глазами, человек поднимает руку и дает волю драконьему огню, кипящему у него в жилах. Адское пламя сжигает его врагов, в то время как человек расправляет кожистые крылья за своей спиной и взлетает высоко в небо.

Полуэльф стоит, широко раскинув руки и запрокинув назад голову, его волосы развеваются от призванного им ветра. Вот он мгновенно отрывается от земли, волна магии проходит через него, а выходит уже в форме сокрушающего разряда молнии.

Прячась за одним из сталагмитов, халфлинг направляет палец на устремившегося к нему троглодита. Волна огня срывается с его пальца и поражает существо. Халфлинг ухмыляясь прячется за камнями, не замечая, что его дикая магия изменила цвет его кожи на ярко голубой.

Колдуны обладают врожденным магическим даром благодаря экзотической родословной, какому-либо сверхъестественному влиянию или воздействию неизвестных сил. Колдовство - не язык, ему нельзя научиться, ведь не человек выбирает колдовство; сила выбирает колдуна.

Сырая магия

Магия — это часть каждого колдуна, она пронизывает его тело, разум и душу скрытой силой, которая только и ждет, чтобы ее пустили в дело. Некоторые колдуны получают силу от древних предков, владеющей магией драконов. Другие несут в себе грубую, неконтролируемую магию - шторм хаоса, который проявляет себя непредсказуемым образом.

Проявление колдовских сил абсолютно непредсказуемо. Некоторые родословные драконов всегда дают рождение лишь одному колдуну в поколение, тогда как в других - все обладают колдовскими силами. В большинстве случаев колдовские таланты проявляются совершенно случайно. Некоторые не могут понять причины возникновения их силы, другие связывают ее со странными событиями, которые с ними произошли. Прикосновение демона, благословение дриады при рождении ребенка, вода из загадочного источника - всё это может зажечь искру колдовского дара. Также силы могут быть даром божества магии, или вызваны воздействие стихийных сил Внутренних Планов или вечно бурлящего хаоса Лимбо, или же мимолетным видением внутреннего устройства реальности.

Колдунам не нужны книги заклинаний или древние магические фолианты, на которые полагаются волшебники. Им не нужны и покровители, которые даруют силы чернокнижникам. Они учатся контролировать и использовать свою врожденную магию, и обнаруживают всё новые и новые способы её высвобождения.

Необъяснимые силы

Колдуны встречаются очень редко, и трудно найти колдуна, который бы не был вовлечен в приключенческую жизнь. Люди, в чьих жилах течет магия, быстро осознают, что эта сила не любит спокойствие. Колдовская магия хочет, чтобы её использовали, и поэтому имеет склонность проявляться непредсказуемым образом, если ею не пользуются.

Колдун

Уровень	Бонус мастерства	Очки колдовства	Способности	Известно трюков	Известно заклинаний	Ячейки заклинаний каждого круга 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	—	Заклинания, Колдовское происхождение	4	2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	2	Источник магии	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	3	Метамагия	4	4	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	4	Увеличение параметров	5	5	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	5	—	5	6	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	6	Колдовское происхождение	5	7	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	7	—	5	8	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	8	Увеличение параметров	5	9	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	9	—	5	10	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	10	Метамагия	6	11	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	11	—	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	12	Увеличение параметров	6	12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	13	—	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	14	Колдовское происхождение	6	13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	15	—	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	16	Увеличение параметров	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	17	Метамагия	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	18	Колдовское происхождение	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	19	Увеличение параметров	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	20	Колдовское восстановление	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

В приключениях колдунами движут неясные или далекие от реальности причины. Некоторые хотят понять природу магической силы, текущей в них, или найти причину её появления. Другие надеются избавиться от неё или, наоборот, высвободить её полностью. Но несмотря на свои цели, колдуны не менее полезны в приключенческой группе, чем волшебники, компенсируя свой относительный недостаток магических знаний, невероятной универсальностью в использовании известных им заклинаний.

Создание Колдуна

Главный вопрос, над которым нужно подумать, создавая колдуна, это источник вашей силы. В самом начале вы определяете происхождение вашего волшебства, драконья родословная или влияние дикой магии, однако более точно истоки ваших сил предстоит определить вам. Было ли это фамильное проклятье, передаваемое из поколения в поколения от давних предков? Или какое-либо необычное событие наделило вас врожденной магией?

Каково это, чувствовать магию, текущую по вашему телу? Принимаете ли вы её, стараетесь контролировать, или же просто наслаждаетесь её непредсказуемой природой? Благословение это или проклятие? Стремились ли вы её заполучить, или это сила нашла вас? Был ли у вас выбор отказаться от нее, или хотели бы вы это сделать? Что вы собираетесь делать с вашей силой? Возможно вы считаете, что она была дарована вам, чтобы выполнить высшее предназначение. Или, что сила дает вам право делать всё, что вам захочется, насмехаясь над теми, кто обделен ею.

Возможно ваша сила связывает вас с каким-либо могущественным существом вашего мира: феей, которая благословила вас при рождении, драконом, который даровал каплю своей крови, или личом, который создал вас в качестве эксперимента, а быть может и богом, который наделил вас этими силами.

Быстрое создание

Вы можете быстро создать колдуна, следуя этим указаниям. Во-первых, сделайте Харизму самым высоким параметром, а Телосложение - вторым по величине. Во-вторых, выберите происхождение отшельника. В-третьих, выберите *трюки, свет, фокусы, луч холода* и *электрошок*, а также заклинания первого круга *щит* и *магическая стрела*.

Особенности класса

Будучи колдуном, вы обладаете следующими классовыми особенностями.

Очки здоровья

Кубик здоровья: 1d6 за уровень колдуна
Очки здоровья на 1 уровне: 6 + модификатор
Телосложения ОЗ на следующих уровнях: 1d6 (или 4) + модификатор Телосложения за уровень колдуна

Умения

Доспехи: Нет
Оружие: Кинжалы, дротики, пращи, короткие посохи, легкие арбалеты
Инструменты: Нет

Спасброски: Телосложение, Харизма
Умения: Выберите два из: Тайные Знания, Обман, Интуиция, Запугивание, Убеждение и Религия

Экипировка

Вы начинаете со следующей экипировкой в дополнение к той, которую вы получаете благодаря своему происхождению:

- (а) легкий арбалет и 20 болтов или (б) любое простое оружие
- (а) мешочек с компонентами или (б) фокус тайной магии
- (а) набор исследователя подземелий или (б) набор приключенца
- Два кинжала

Заклинания

Событие в вашем прошлом или в жизни ваших предков оставило на вас неизгладимый отпечаток, наполнив ваше тело тайной магией. Этот источник магии независимо от его происхождения питает ваши заклинания. Смотри главу 10, чтобы узнать основные правила произнесения заклинаний, и главу 11, чтобы ознакомиться со списком заклинаний колдуна.

Трюки

На первом уровне вы знаете четыре трюка на выбор из списка заклинаний колдуна, на последующих уровнях вы можете выучить дополнительные трюки, в соответствии с числом Известных Трюков в таблице Колдуна.

Ячейки заклинаний

Классовая таблица показывает, сколько ячеек заклинаний имеется у колдуна на каждом уровне. Чтобы произнести одно из заклинаний, вы должны потратить ячейку этого или более высокого круга. Полный отдых восстанавливает все ячейки заклинаний.

Например, если вы знаете заклинание 1 круга *горящие руки* и имеете ячейки 1 и 2 кругов, вы можете потратить любую из них, чтобы произнести это заклинание.

Известные заклинания

Вы знаете 2 заклинания 1 круга из списка заклинаний колдуна на ваш выбор.

Столбец Известно Заклинаний в таблице Колдуна показывает, когда вы можете выучить дополнительные заклинания. Каждое из этих заклинаний должно быть того круга, для которого вы имеете ячейки заклинаний. Например, достигнув 3 уровня, вы можете выучить 1 дополнительное заклинание 1 или 2 круга.

Кроме того, каждый раз, когда вы получаете уровень в данном классе, вы можете заменить одно из своих заклинаний на другое, которое также должно принадлежать к кругу, для которого у вас имеются ячейки заклинаний.

Параметр заклинаний

Вашим параметром заклинаний является Харизма, поскольку сила вашей магии полагается на способность проецировать вашу волю на окружающий мир. Используйте параметр Харизмы всякий раз, когда речь идет о параметре заклинаний. Кроме того, используйте ваш модификатор Харизмы, когда определяете КС спасброска против ваших заклинаний или, когда делаете бросок атаки для этих заклинаний.

КС спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Модификатор атаки заклинанием = бонус мастерства + модификатор Харизмы

Заклинательный фокус

Вы можете использовать фокус тайной магии (см. главу 5) в качестве фокуса для заклинаний колдуна.

Колдовское происхождение

Выберите ваше колдовское происхождение, которое послужило источником вашей магической силы: Кровь Драконов или Дикая Магия. Оба происхождения описаны в конце классового описания.

Ваш выбор дает вам дополнительные способности на 1, 6, 14 и 18 уровнях.

Источник магии

Начиная со 2 уровня, вы можете черпать силы из магического источника внутри вас. Этот источник представлен очками колдовства, которые можно применять для достижения всевозможных эффектов.

Очки колдовства

Вы получаете 2 очка колдовства на 2 уровне, их количество увеличивается с повышением уровня согласно графе Очки Колдовства в таблице Колдуна. Количество очков не может превышать число, указанное в таблице для вашего уровня. После полного отдыха очки колдовства полностью восстанавливаются.

Гибкая магия

Вы можете жертвовать очки колдовства, чтобы получать дополнительные ячейки заклинаний, или жертвовать ячейки заклинаний, чтобы получать дополнительные очки колдовства.

Создание ячеек заклинаний. В качестве дополнительного действия в свой ход вы можете превратить имеющиеся у вас очки колдовства в одну ячейку заклинаний. Таблица Создания Ячеек Заклинаний показывает стоимость ячеек каждого круга. Нельзя создать ячейки выше 5 круга. Созданные ячейки пропадают после полного отдыха

Создание ячеек заклинаний

Круг Ячейки	Стоимость в очках колдовства
1	2
2	3
3	5
4	6
5	7

Превращение ячеек в очки колдовства. В качестве дополнительного действия в свой ход вы можете потратить одну ячейку заклинаний и получить количество очков колдовства, равное кругу ячейки.

Метамагия

На 3 уровне вы получаете возможность изменять свои заклинания согласно своим нуждам. Вы получаете два типа Метамагии на ваш выбор. На 10 и 17 уровнях вы получаете еще по 1 дополнительному типу.

Вы можете использовать только один тип Метамагии при произнесении заклинания, если не указано обратное.

Осторожное заклинание

Когда вы произносите заклинание, которое заставляет других существ сделать спасбросок, вы можете частично защитить некоторых существ от полной силы заклинания. Пожертвуйте 1 очко колдовства и выберите несколько существ (максимальное количество существ равно вашему модификатору Харизмы, а минимальное - одному). Выбранные цели автоматически совершают успешный спасбросок против этого заклинания.

Дальнее заклинание

Если вы произносите заклинание, дальность которого 5 или больше футов, вы можете потратить 1 очко колдовства, чтобы удвоить дальность заклинания.

Если вы произносите касательное заклинание, то можете потратить 1 очко колдовства, чтобы увеличить его дальность до 30 футов.

Усиленное заклинание

Совершая броски урона заклинания, вы можете потратить 1 очко колдовства, чтобы перекинуть число кубиков, равное вашему модификатору Харизмы (минимум один). Вы должны использовать результаты новых бросков.

Усиленное Заклинание можно использовать даже, если вы уже использовали другой тип Метамагии произнося заклинание.

Продленное заклинание

Если длительность заклинания равна 1 минуте или больше, вы можете потратить 1 очко колдовства, чтобы удвоить его длительность вплоть до 24 часов.

Улучшенное заклинание

Если вы произносите заклинание, которое заставляет цель совершить спасбросок, чтобы противиться его эффектам, вы можете потратить 3 очка колдовства, чтобы создать помеху для первого спасброска против этого заклинания.

Быстрое заклинание

Произнося заклинание, время подготовки которого равна одному действию, вы можете потратить 2 очка колдовства, чтобы произнести его в качестве дополнительного действия.

Незаметное заклинание

Когда вы произносите заклинание, вы можете потратить 1 очко колдовства, чтобы произнести его без соматических или вербальных компонентов.

Удвоенное заклинание

Если вы произносите заклинание, целью которого может быть только одно существо, и дальность этого заклинания не ограничена вами, вы можете потратить количество очков колдовства, равное кругу заклинания, чтобы применить это заклинание на еще одну цель. (1 очко колдовства, если это трюк.

Увеличение параметров

По достижению 4, 8, 12, 16 и 19 уровней, вы можете увеличить один из своих параметров на 2, или 2 параметра на 1. Как и всегда, вы не можете увеличить параметр выше 20, используя этот бонус.

Колдовское восстановление

С 20 уровня вы восстанавливаете 4 очка колдовства, после короткого отдыха.

Колдовское происхождение

Причины возникновения колдовских сил бывают разными. И хотя существует множество вариаций, большинство из них попадают под одну из двух категорий: кровь драконов и дикая магия.

Драконье происхождение

Ваша врожденная сила восходит к драконьей магии, которая смешалась с вашей кровью или кровью ваших предков. Чаще всего волшебники такого типа имели в роду могущественного волшебника, который заключил сделку с драконом, или даже самого дракона. Некоторые из таких родословных уже укоренились в этом мире, но большинство из них неизвестны. Любой колдун может быть первым в своем роду, получив силы в результате договора или другого выдающегося стечения событий.

Драконий предок

На первом уровне выберите тип дракона, чья кровь течет в ваших жилах. Тип урона, соответствующий каждому дракону, определяет свойства дальнейших способностей.

Драконье Происхождение

Дракон	Тип урона
Черный	Кислота
Голубой	Молния
Латунный	Огонь
Бронзовый	Молния
Медный	Кислота
Золотой	Огонь
Зеленый	Яд
Красный	Огонь
Серебряный	Холод
Белый	Холод

Вы можете говорить, читать и писать на Драконьем языке. Кроме того, всякий раз, когда вы совершаете проверку Харизмы, общаясь с драконами, то добавляете удвоенный бонус мастерства, если он используется при этой проверке.

Драконья стойкость

Магия, которая струится по вашему телу, проявляет некоторые физические особенности ваших драконьих предков. Ваши ОЗ увеличиваются на 1 на первом уровне и затем всякий раз, когда вы получаете уровень в этом классе.

Кроме того, некоторые части вашего тела покрыты тонким слоем драконьей чешуи. Если на вас не одето брони, то ваш КБ равен 13 + ваш модификатор Ловкости.

Стихийная близость

Начиная с 6 уровня, когда вы произносите заклинания того элемента, который связан с вашим типом дракона, вы добавляете модификатор Харизмы к урону этого заклинания. Если заклинание позволяет совершить несколько бросков урона, модификатор добавляется лишь к одному из них. В это же время вы можете потратить 1 очко колдовства, чтобы получить сопротивление к этому типу урона на 1 час.

Драконьи крылья

На 14 уровне, вы получаете возможность призывать драконьи крылья у себя за спиной, которые позволяют вам летать с вашей текущей скоростью. Крылья можно призвать или убрать в качестве дополнительного действия в свой ход.

Нельзя призвать крылья, будучи одетым в доспехи, если только эти доспехи не сделаны специально с учетом крыльев. Обычная одежда, которая не создана с учетом крыльев, может быть уничтожена, когда вы призываете их.

Аура дракона

Начиная с 18 уровня, вы можете источать грозную ауру вашего драконьего предка, охватывая благоговением или страхом окружающих существ. В качестве действия вы можете потратить 5 очков колдовства, чтобы обратиться к этой силе и испустить ауру благоговения или страха (на ваш выбор) в радиусе 60 футов от вас. В течение 1 минуты или до тех пор, пока вы не потеряете концентрацию (как в случае с концентрацией на заклинании), каждое существо, которое начинает свой ход в зоне действия ауры, должно совершить спасбросок по Мудрости или оно будет очаровано (аура благоговения) или напугано (аура страха) до конца действия ауры. При успешном спасброске существо имунно к действию ауры в течение 24 часов.

Дикая магия

Ваша врожденная магия восходит к неистовым силам хаоса, которые лежат в основе созидания. Скорее всего вы подверглись воздействию какой-либо формы сырой магии, например, через планарный портал, ведущий в Лимбо, Стихийные Планы или загадочное Запределье. Или же были благословлены феей, или отмечены демоном. Возникновение этой силы может быть и полной случайностью, не имея никакой очевидной причины. Как бы то ни было, эта хаотическая магия бурлит в вас, ожидая высвобождения.

Всплеск дикой магии

Начиная с 1 уровня, ваши заклинания могут вызвать всплеск неконтролируемой магии. Сразу после произнесения любого заклинания колдуна 1 круга или выше, МП может позволить вам бросить d20. Выбросив единицу, бросьте d100, чтобы определить случайный эффект согласно таблице Всплеска дикой магии. За ход может случиться лишь один всплеск. Если в результате всплеска вы произносите заклинание, вы не можете применять к нему метамагию, оно не требует концентрации и действует максимальное для него время.

Волны хаоса

Начиная с 1 уровня, вы можете манипулировать силами случая и хаоса, получая преимущество на один бросок атаки, проверку параметра или спасбросок. Повторное использование возможно только после полного отдыха.

В любой момент, когда эта способность не готова, МП может позволить вам бросить кубик Всплеска дикой магии, после произнесения заклинания колдуна 1 круга или выше. После этого данная способность восстанавливается.

Изгиб удачи

Начиная с 6 уровня, вы получаете возможность обманывать судьбу при помощи дикой магии. Когда другое существо, которое вы можете видеть, делает бросок атаки, проверку параметра или спасбросок, вы можете в качестве реакции потратить 2 очка колдовства, чтобы бросить кубик 1d4 и добавить результат к броску существа или вычесть из него (на ваш выбор). Вы можете сделать это после броска существа, но до применения результатов броска.

Управляемый хаос

Начиная с 14 уровня, вы получаете небольшой контроль над всплесками дикой магии. Всякий раз, когда вы совершаете бросок Всплеска Дикой Магии, вы бросаете дважды и выбираете любой из результатов.

Обстрел заклинаниями

Начиная с 18 уровня, разрушительная сила ваших заклинаний увеличивается. Если вы совершаете бросок урона для заклинания и выбрасываете максимальное значение на любом из кубиков, вы можете взять один из этих кубиков и бросить его снова, добавив его результат к общему урону. Эту способность можно использовать лишь раз за ход.

Всплеск дикой магии

d100	Эффект
01-02	В течение следующей минуты, делайте бросок Дикой магии в начале каждого хода, игнорируя этот пункт на последующих бросках.
03-04	В течение следующей минуты, вы можете видеть любое невидимое существо, если оно в зоне видимости.
05-06	Модрон, выбранный и контролируемый МП, появляется в любом незанятом месте в пределах 5 футов от вас, и исчезает через минуту.
07-08	Вы произносите заклинание *огненный шар* 3 круга, направленное на вас.
09-10	Вы произносите заклинание *магическая стрела* 5 круга.
11-12	Бросьте d10. Ваш рост меняется на это количество дюймов. Если результат нечетный, то вы уменьшаетесь. Если четный - растете.
13-14	Вы произносите *замешательство*, направленное на вас.
15-16	В течение следующей минуты, вы восстанавливаете 5 ОЗ в начале каждого хода.
17-18	У вас появляется длинная борода из перьев, которая остается, пока вы не чихнете. При этом одно из перьев взрывается у вас перед лицом.
19-20	Вы произносите заклинание *жир*, направленное на вас.
21-22	Существа получают помеху на спасброски против следующего вашего заклинания, которое требует спасбросок. Действует 1 минуту.
23-24	Ваша кожа становится ярко-голубой. *Снятие проклятия* убирает этот эффект.
25-26	У вас на лбу на 1 минуту появляется глаз. Пока он есть, получаете преимущество при проверках по Мудрости (Восприятие), связанных со зрением.
27-28	В течение следующей минуты, все ваши заклинания, занимающие 1 действие, занимают лишь доп. действие.
29-30	Вы телепортируетесь на расстояние до 60 футов в любую незанятую точку, которую вы можете видеть.
31-32	Вас переносит на Астральный План до конца вашего следующего хода, после чего вы возвращаетесь на то место, где находились раньше, или на ближайшее незанятое место.
33-34	Следующее ваше боевое заклинание, нанесет максимальный урон. Действует 1 минуту.
35-36	Бросьте d10. Ваш возраст изменяется на это количество лет. Если результат нечетный, то вы молодеете (не моложе 1 года), если четный - стареете.
37-38	1d6 фламбов, контролируемых МП, появляются в незанятых местах в радиусе 60 футов от вас. Они напуганы вами и исчезнут через 1 минуту.
39-40	Вы восстанавливаете 2d10 ОЗ.
41-42	Вы превращаетесь в цветок в горшке до начала вашего следующего хода. В этом состоянии вы небоеспособны и уязвимы ко всем типам урона. Если ваши ОЗ падают до 0 горшок разбивается, и вы возвращаетесь в норм. форму.
43-44	В течение следующей минуты каждый ход в качестве доп. действия вы можете телепортироваться на расстояние до 20 футов.
45-46	Вы используете на себя заклинание левитация.
47-48	Единорог, контролируемый МП появляется в пределах 5 футов от вас и исчезает через минуту.
49-50	Вы не можете говорить в течение минуты. При любой попытке разговора изо рта идут розовые пузыри.
51-52	Спектральный щит парит рядом с вами в течение минуты, давая бонус +2 КБ и иммунитет к заклинанию магическая стрела.
53-54	Вы получаете иммунитет к отравлению алкоголем на следующие 5d6 дней.
55-56	У вас выпадают все волосы, но они отрастают за 24 часа.
57-58	В течение следующей минуты любой воспламеняемый объект, к которому вы прикоснетесь, загорается, если его не несет другое существо, или он одет на нем.
59-60	Вы восполняете ячейку заклинаний самого низкого круга.
61-62	В течение минуты вы можете разговаривать только криком.
63-64	Вы произносите облако тумана, направленное на вас.
65-66	До 3 существ в радиусе 30 футов от вас получают 4d10 урона молнией.
67-68	Вы напуганы ближайшим существом до конца вашего следующего хода.
69-70	Каждое существо в пределах 30 футов от вас становится невидимым в течение минуты. Невидимость заканчивается, если существо атакует или произносит заклинание.
71-72	Вы получаете сопротивление всему урону на 1 минуту.
73-74	Случайное существо в пределах 60 футов от вас получает отравление на 1d4 часов.
75-76	Вы ярко сияете в радиусе 30 футов в течение 1 минуты. Любое существо, которое заканчивает ход в пределах 5 футов от вас ослепляется до конца его следующего хода.
77-78	Вы используете на себя заклинание перевоплощение. В случае неудачного спасброска, вы превращаетесь в овцу.
79-80	Призрачные бабочки и лепестки цветов летают в пределах 10 футов вокруг вас в течение следующей минуты.
81-82	Вы немедленно получаете еще одно действие.
83-84	Каждое существо в пределах 30 футов от вас получает 1d10 некротического урона. Вы восстанавливаете объем ОЗ, равный суммарному урону.
85-86	Вы произносите заклинание зеркальное отражение.
87-88	Вы произносите полет на случайную цель в 60 футах от вас.
89-90	Вы становитесь невидимым на 1 минуту. В течение этого времени другие существа не слышат вас. Невидимость кончается, если вы атакуете или произносите заклинание.
91-92	Если вы умираете в течение следующей минуты, вы немедленно возрождаетесь как при реинкарнации.
93-94	На следующую минуту ваш размер увеличивается на одну категорию.
95-96	Вы и все существа в радиусе 30 футов от вас становитесь уязвимы к колющему урону на 1 минуту.
97-98	Вас окружает тихая, неземная музыка в течение следующей минуты.
99-100	Вы восстанавливаете все израсходованные очки колдовства.

Чернокнижник

Молодой эльф в золоченой робе с псевдодраконом, свернувшимся на его плече, вплетает чарующую магию в свои льстивые слова, склоняя стражу дворца на свою сторону.

Когда пламя загорается в её руках, старуха шепчет тайное имя своего демонического покровителя, наделяя свое заклинание дьявольской магией.

Переводя взгляд с потрепанного фолианта на небосклон, усыпанный звездами, тифлинг произносит мистический ритуал, который откроет портал в далекий мир.

Чернокнижники посвящают свою жизнь поиску знаний, которые скрыты среди ткани мультивселенной. Заключая договор с таинственными существами, обладающими сверхъестественной силой, чернокнижники получают доступ к изящной, но впечатляющей магии. Пользуясь древними знаниями благородных фей, демонов, дьяволов, ведьм и существ Запределья, чернокнижники придают своей магии невероятную силу.

Клятвы и обязательства

Силы чернокнижника определяются договором со сверхъестественными сущностями. Порой отношение между чернокнижником и его покровителем подобны отношениям между клириком и его богом, однако покровители чернокнижников - не боги. Чернокнижник может возглавлять культ, посвященный принцу демонов, архидьяволу или вовсе чужеродной сущности. Но чаще всего отношение между ними похоже на отношения мастера и ученика. Чернокнижник учится и получает силу, взамен на услуги, оказываемые своему покровителю.

Магия, даруемая чернокнижникам, варьируется от слабых, но долговечных изменений состояния (например, способности видеть в темноте или читать на любом языке), до владения мощнейшими заклинаниями. В отличие от ученых волшебников, чернокнижники подкрепляют свою магию некоторыми способностями ближнего боя. Они превосходно чувствуют себя в легкой броне и умеют пользоваться простым оружием.

В поисках секретов

Чернокнижники обладают ненасытной тягой к знаниям и силе, она формирует их образ жизни и заставляет заключать договоры.

Всем известны истории о чернокнижниках, связавшихся с демонами. Но многие чернокнижники выбирают вовсе не демонических покровителей. Порой, странник в диких краях встречает невероятно красивую башню, в которой обитает лорд фей, и заключает с ним договор, даже не осознавая этого. А иногда, изучая фолианты запретного

Уровень	Бонус мастерства	Способности	Известно трюков	Известно заклинаний	Ячейки заклинаний	Круг ячеек	Инвокаций известно
1	+2	Сверх. покровитель, Магия договора	2	2	1	1	—
2	+2	Мистические инвокации	2	3	2	1	2
3	+2	Дар покровителя	2	4	2	2	2
4	+2	Увеличение параметров	3	5	2	2	2
5	+3	—	3	6	2	3	3
6	+3	Сверхъестественный покровитель	3	7	2	3	3
7	+3	—	3	8	2	4	4
8	+3	Увеличение параметров	3	9	2	4	4
9	+4	—	3	10	2	5	5
10	+4	Сверхъестественный покровитель	4	10	2	5	5
11	+4	Тайный арканум (6 круг)	4	11	3	5	5
12	+4	Увеличение параметров	4	11	3	5	6
13	+5	Тайный арканум (7 круг)	4	12	3	5	6
14	+5	Сверхъестественный покровитель	4	12	3	5	6
15	+5	Тайный арканум (8 круг)	4	13	3	5	7
16	+5	Увеличение параметров	4	13	3	5	7
17	+6	Тайный арканум (9 круг)	4	14	4	5	7
18	+6	—	4	14	4	5	8
19	+6	Увеличение параметров	4	15	4	5	8
20	+6	Мастер сверхъестественного	4	15	4	5	8

знания, блестящий, но безумный студент открывает перед собой реальности, лежащие за пределами материального мира, и чужеродных существ которые обитают там.

После заключения договора, жажда чернокнижника к знаниям и силе уже не может быть утолена простой учебой и исследованиями. Никто не станет заключать договор с могущественным покровителем, если не собирается использовать полученную силу. Большинство чернокнижников посвящают свои жизни активному достижению своих целей, что порой связано с путешествиями. Да и требования покровителей тоже заставляют их отправиться навстречу приключениям.

Создание Чернокнижника

Создавая Чернокнижника, подумайте о своем покровителе и о том, какие обязательства ваш договор накладывает на вас. Что заставило вас заключить договор, и как вы нашли своего покровителя? Вас обольстили и заставили призвать дьявола, или вы нашли ритуал, который позволяет призвать древнего бога? Вы искали своего покровителя, или он сам нашел вас? Раздражают ли вас обязательства, или вас с радостью выполняете поручения, ожидая обещанной награды?

Обсудите с МП, как сильно обязательства вашего договора будут влиять на приключения вашего персонажа. Требования вашего покровителя могли вынудить вас отправиться в путь, или он может ограничиваться мелкими поручениями, которые вы можете выполнять по ходу дела.

Каковы отношения между вами? Дружелюбные, неясные, враждебные или, может быть, романтические? Насколько вы важны для вашего покровителя? Какую роль вы играете в его планах? Знаете ли вы других слуг вашего покровителя?

Как покровитель связывается с вами? Если у вас есть фамильяр, он может иногда говорить голосом вашего покровителя. Некоторые чернокнижники находят послания, вытравленные на деревьях, или появляющиеся среди чайных листьев или облаков - послания, которые видят только они. Другие общаются с покровителями во сне или видениях, или общаются лишь с посредниками.

Быстрое создание

Вы можете быстро создать чернокнижника, следуя данным указаниям. Во-первых, сделайте Харизму самым высоким параметром, а Телосложение - вторым по величине. Во-вторых, выберите происхождение обманщика. В-третьих, выберите трюки *мистический выстрел* и *леденящее прикосновение*, а также заклинания 1 круга *очаровать персону* и *луч ведьмы*.

Особенности класса

Будучи чернокнижником, вы обладаете следующими классовыми особенностями.

Очки здоровья

Кубик здоровья: 1d8 за уровень чернокнижника
Очки здоровья на 1 уровне: 8 + модификатор Телосложения
ОЗ на следующих уровнях: 1d8 (или 5) + модификатор Телосложения за уровень чернокнижника

Умения

Доспехи: Легкие доспехи
Оружие: Простое оружие
Инструменты: Нет

Спасброски: Мудрость, Харизма
Умения: Выберите два из: Тайные Знания, Обман, История, Запугивание, Анализ, Природа и Религия.

Экипировка

Вы начинаете со следующей экипировкой в дополнение к той, которую вы получаете благодаря своему происхождению:

- (а) легкий арбалет и 20 болтов или (b) любое простое оружие
- (а) мешочек компонентов или (б) фокус тайной магии
- (а) набор ученого или (б) набор исследователя подземелий
- Кожаная броня, простое оружие и два кинжала

Сверхъестественный покровитель

На 1 уровне вы заключаете сделку со сверхъестественной сущностью на ваш выбор: Правитель Фей, Владыка Демонов или Древнейший, каждый из них подробно описан в конце классового описания. Ваш выбор дает вам дополнительные способности на 1, 6, 10 и 14 уровнях.

Магия договора

Ваши исследования и силы, дарованные покровителем, позволяют вам произносить заклинания. Смотри главу 10, чтобы узнать основные правила произнесения заклинаний, и главу 11, чтобы ознакомиться со списком заклинаний чернокнижника.

Трюки

Вы знаете два трюка из списка заклинаний чернокнижника. На более высоких уровнях вы можете выучить дополнительные трюки, в соответствии с числом Известных Трюков в таблице Чернокнижника.

Ячейки заклинаний

Таблица Чернокнижника показывает, как много ячеек вы имеете. Также в ней указан круг этих ячеек. Все ваши ячейки принадлежат к одному кругу. Чтобы произнести заклинание 1 круга или выше, вы должны потратить одну ячейку. Все ячейки заклинаний восстанавливаются после короткого или полного отдыха.

Например, на 5 уровне вы имеете 2 ячейки 3 круга. Чтобы произнести заклинание 1 круга *громовая волна,* вы должны потратить одну из этих ячеек, и произнесенное заклинание будет считаться заклинанием 3 круга.

Известные заклинания

На 1 уровне вы знаете 2 заклинания 1 круга на ваш выбор из списка заклинаний чернокнижника.

Столбец Известно Заклинаний в таблице Чернокнижника показывает, когда вы можете выучить дополнительные заклинания. Новое заклинание должно быть не выше того круга, который указан в графе Круг Ячеек для вашего уровня. Например, если вы получили 6 уровень, вы можете выучить новое заклинание чернокнижника 1, 2 или 3 круга.

Кроме того, каждый раз, когда вы получаете уровень в данном классе, вы можете заменить одно из своих заклинаний чернокнижника на другое, которое также должно принадлежать к кругу, для которого у вас имеются ячейки заклинаний.

Параметр заклинаний

Вашим параметром заклинаний является Харизма. Используйте параметр Харизмы всякий раз, когда речь идет о параметре заклинаний. Кроме того, используйте ваш модификатор Харизмы, когда определяете КС спасброска против ваших заклинаний или, когда делаете бросок атаки для этих заклинаний.

КС спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

Модификатор атаки заклинанием = бонус мастерства + модификатор Харизмы

Заклинательный фокус

Вы можете использовать фокус тайной магии (см. главу 5) в качестве фокуса для заклинаний чернокнижника.

Мистические инвокации

Изучая оккультные науки, вы раскопали мистические инвокации, фрагменты запретных знаний, которые наделяют вас постоянными магическими способностями.

На 2 уровне вы получаете две мистических инвокации на ваш выбор. Все инвокации подробно описаны в конце классового описания. Получая новые уровни чернокнижника, вы узнаете новые инвокации, как это показано в графе Инвокаций Известно в таблице Чернокнижника.

Кроме того, каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить одну инвокацию на другую, если вы имеете достаточный уровень для нее.

Дар Покровителя

На 3 уровне ваш покровитель награждает вас за верную службу. Вы получаете одну из следующих способностей на выбор.

Договор цепей

Вы получаете заклинание призыв фамильяра и можете произносить его в качестве ритуала. Это заклинание не учитывается числом известных заклинаний.

Произнеся данное заклинание, вы можете выбрать одну из нормальных форм фамильяра, или одну из следующих особых форм: имп, псевдодракон, квазит или фея.

Кроме того, когда вы делаете Атакующее действие, вы можете отказаться от одной атаки, чтобы позволить вашему фамильяру атаковать. Для атаки фамильяр использует свою реакцию.

Договор клинка

Вы качестве действия вы можете создать оружие договора в пустой руке. Вы можете выбирать форму оружия всякий раз, когда вы создаете его (типы оружия смотри в главе 5). Вы умеете владеть этим оружием, пока используете его.

Это оружие считается магическим, когда необходимо преодолеть сопротивление или иммунитет к немагическим атакам и урону.

Оружие договора исчезает, если находится более минуты на расстоянии более 5 футов от вас. Оно также исчезает, если вы повторно используете эту способность, отзываете оружие (действие не требуется), или умираете.

Вы можете превратить одно магическое оружие в свое оружие договора, проведя специальный ритуал, в ходе которого необходимо держать оружие в руках. Ритуал занимает 1 час, и может быть выполнен во время короткого отдыха. Затем вы можете отозвать оружие, поместив его в межпространственный карман, и призывать его в качестве оружия договора. Подобное действие нельзя совершить с артефактами или одушевленным оружием. Оружие теряет эту способность, если вы умираете, совершаете аналогичный ритуал с другим оружием, или проводите похожий ритуал, чтобы разорвать связь с оружием. Оружие появляется у ваших ног, если оно находилось в межпространственном кармане, когда вы разорвали связь.

Договор гримуара

Ваш покровитель дарует вам гримуар, который называется Книга Теней. Получая эту способность, вы выбираете три трюка из любых списков заклинаний. До тех пор, пока эта книга с вами, вы можете произносить эти трюки, когда захотите. Они не учитываются в число известных вам трюков и считаются для вас заклинаниями чернокнижника.

Если вы теряете Книгу Теней, вы можете провести одночасовую церемонию, чтобы получить замену у вашего покровителя. Эта церемония может быть проведена во время короткого или полного отдыха, и уничтожает прошлую книгу. Книга превращается в пепел, если вы умираете.

Увеличение параметров

По достижению 4, 8, 12, 16 и 19 уровней, вы можете увеличить один из своих параметров на 2, или 2 параметра на 1. Как и всегда, вы не можете увеличить параметр выше 20, используя этот бонус.

Тайный арканум

На 11 уровне ваш покровитель дарует вам тайное знание, именуемое арканум. Выберите одно заклинание 6 круга из списка заклинаний чернокнижника в качестве арканума.

Вы можете произнести арканум один раз, без траты ячеек заклинаний. Повторное использование возможно только после полного отдыха.

На более высоких уровнях, вы получаете больше подобных заклинаний: одно заклинание 7 круга на 13 уровне, 8 круга на 15 уровне и 9 круга на 17 уровне. Все заряды Тайного Арканума восстанавливаются после полного отдыха.

Мастер сверхъестественного

На 20 уровне вы можете обратиться внутреннему запасу магической силы, чтобы восстановить израсходованные ячейки заклинаний. Вы можете потратить 1 минуту, умоляя своего покровителя о помощи, чтобы восстановить все ячейки Магии Договора. Повторное использование возможно только после полного отдыха.

Ваш Дар Покровителя

Каждый Дар Покровителя создает существо или объект, отражающий природу вашего покровителя.

Договор цепей. Ваш фамильяр смышленей обычного. Его форма может зависеть от вашего покровителя, Правителю Фей свойственны феи и псевдодраконы, Владыке Демонов - импы и квазиты. Природа Древнейшего непостижима, поэтому ему подходит любой фамильяр.

Договор клинка. Если ваш покровитель - Правитель Фей, то оружие может быть тонким клинком, украшенным листьями. У Владыки Демонов это может быть топор из черного металла, покрытый декоративными языками пламени. Что касается Древнейшего - это может быть древнее копье с драгоценным камнем в наконечнике, выкованным в виде ужасного немигающего глаза.

Договор гримуара. Ваша Книга Теней может быть изящным фолиантом с золотой окантовкой и заклинаниями иллюзий и очарования, подарком от Правителя Фей. Это может быть увесистый том, покрытый демонической шкурой, обитой железом, наполненный заклинаниями призыва и запретными знаниями о самых зловещих областях вселенной, дарованный Владыкой Демонов. Или изорванный дневник безумца, который сошел с ума общаясь с Древнейшим, содержащий обрывки заклинаний, которые вы можете прочесть лишь благодаря вашему собственному безумию, которое уже пустило ростки.

Сверхъестественные Покровители

Сущности, которые служат покровителями чернокнижников являются могущественными обитателями других планов существования. Они не боги, но по силе им практически не уступают. Различные покровители дают доступ к разным силам и инвокациям, и ожидают различных услуг взамен.

Одни покровители коллекционируют чернокнижников, давая знания и силу относительно дешево, или бахвалясь своей способностью подчинять смертных своей воле. Другие с неохотой делятся своей силой, заключая договор только с одним чернокнижником. Чернокнижники, которые служат одному покровителю могут считать друг друга союзниками, братьями или соперниками.

Правитель фей

Ваш покровитель — это правитель или королева фей, существо, которое знает секреты, забытые еще до рождения смертных рас. Его мотивации часто непостижимы, а иногда причудливы и могут быть связаны с поиском великой магической силы или сведением старых счетов. К этому типу сущностей относятся: Принц Мороза; Королева Воздуха и Тьмы, правитель Сумеречного Двора; Титания Летнего Двора; её супруг Оберон, Зеленый Лорд; Хирсам, Принц Шутов; и древние ведьмы.

Расширенный список заклинаний

Правитель фей позволяет вам выбирать из расширенного списка заклинаний, когда вы получаете новые заклинания чернокнижника. Следующие заклинания добавлены в список заклинаний чернокнижника для вас.

Заклинания правителя фей

Круг заклинания	Заклинания
1	*волшебный огонь, сон*
2	*умиротворение, призрачный образ*
3	*мерцание, рост растений*
4	*подчинение животного, улучшенная невидимость*
5	*подчинение персоны, притворство*

Аура фей

Начиная с 1 уровня, ваш покровитель дает вам возможность излучать очаровывающую и пугающую ауру фей. В качестве действия, вы можете заставить всех существ в кубе со стороной 10 футов вокруг вас сделать спасбросок по Мудрости (используйте КС для заклинаний чернокнижника). Существа, провалившие спасбросок, очарованы или напуганы вами (на ваш выбор) до конца следующего вашего хода.

Повторное использование способности возможно после короткого или полного отдыха.

Туманный побег

Начиная с 6 уровня, вы можете исчезнуть в облаке тумана при получении урона. Когда вы получаете урон, то можете в качестве реакции стать невидимым и телепортироваться на расстояние до 60 футов в любое незанятое место, которое вы можете видеть. Вы остаетесь невидимым до начала вашего следующего хода, или пока не атакуете, или произнесете заклинание.

Повторное использование способности возможно после короткого или полного отдыха.

Обманчивая защита

На 10 уровне ваш покровитель обучает вас, как обращать заклинания очарования ваших врагов против них самих. Вы имунны к очарованию, кроме того, если существо пытается очаровать вас, вы в качестве реакции можете попытаться очаровать его в ответ. Существо должно сделать спасбросок по Мудрости (используйте КС для заклинаний чернокнижника) или оно будет очаровано вами на 1 минуту, или до получения любого урона.

Тёмный делирий

Начиная с 14 уровня, вы можете погрузить существо в иллюзорный мир. В качестве действия выберите существо в пределах 60 футов от вас, которое вы можете видеть. Оно должно сделать спасбросок по Мудрости (используйте КС для заклинаний чернокнижника). При неудаче существо очаровано или напугано вами (на ваш выбор) в течение 1 минуты, или пока ваша концентрация не будет нарушена (как при концентрации на заклинании). Эффект кончается раньше, если существо получает любой урон.

Во время действия заклинания, существо считает, что оно заблудилось в туманном мире, внешний вид которого определяется вами. Существо может видеть и слышать только себя, вас и то что находится в иллюзии.

Повторное использование способности возможно после короткого или полного отдыха.

Владыка демонов

Вы заключили договор с демоном из низших планов, сущностью, которой движут лишь злые замыслы, даже если вы противостоите этим замыслам. Такие сущности стремятся к развращению и уничтожению всего сущего, включая и вас в конце концов. Демоны, достаточно сильные, чтобы заключать договор, включают в себя демонических лордов, таких как Демогоргон, Оркус, Фраз'Урб-луу и Бафомет; архидьяволов, таких как Асмодей, Диспатер, Мефистофель и Белиал; особенно сильных балоров; ультролотов и других лордов юголотов.

Расширенный список заклинаний

Владыка демонов позволяет вам выбирать из расширенного списка, когда вы получаете новые заклинания. Следующие заклинания добавлены в список заклинаний для вас.

Заклинания Владыки Демонов

Круг заклинания	Заклинания
1	*горящие руки, приказ*
2	*слепота/глухота, обжигающий луч*
3	*огненный шар, зловонное облако*
4	*огненный щит, огненная стена*
5	*удар пламени, освящение*

Благословение тьмы

Начиная с 1 уровня, если вы опускаете ОЗ вражеского существа до 0, вы получаете временные ОЗ, равные вашему модификатору Харизмы + уровню чернокнижника (мин. 1).

Дьявольская удача

Начиная с 6 уровня, ваш покровитель может изменить судьбу в вашу пользу. Когда вы делаете проверку параметра или спасбросок, вы можете использовать эту способность, чтобы добавить d10 к результату броска. Вы можете сделать это как до броска, так и после него, но до того, как он вступит в силу.

Повторное использование способности возможно после короткого или полного отдыха.

Демоническая стойкость

Начиная с 10 уровня, завершив короткий или полный отдых, вы можете выбрать один тип урона. Вы получаете сопротивление к этому урону, пока не выберете другой тип, используя эту способность. Урон магическим и серебряным оружием игнорирует это сопротивление.

Бросок сквозь ад

Начиная с 14 уровня, попав атакой по существу, вы можете использовать эту способность, чтобы мгновенно пронести его через низшие планы. Существо исчезает и стремительно проносится через кошмарные миры.

В конце вашего следующего хода, цель возвращается на прежнее или ближайшее незанятое место. Если цель не демон, то она получает 10d10 психического урона, сходя с ума от пережитого ужаса.

Повторное использование способности возможно после полного отдыха.

Древнейший

Ваш покровитель - это загадочная сущность, чья природа крайне чужеродна для вашей реальности. Он может быть родом из Запределья, пространства за пределами реальности, или же быть одним из древних богов, известных только по легендам. Его мотивы непостижимы для смертных, а его знания настолько объемны, что даже самые великие библиотеки меркнут в сравнении с тайнами, которыми он владеет. Древнейший может даже не подозревать о вашем существовании, или относиться к вам с абсолютным равнодушием, но тайны, которые вы узнаете от него, наделяют вас магическими силами.

Среди сущностей этого типа есть Гаунадар, Крадущийся; Тариздун, Скованный Бог; Дендар, Ночная Змея; Заргон, Возвращающий; Великий Ктулху; и другие непостижимые сущности.

Расширенный список заклинаний

Владыка Демонов позволяет вам выбирать из расширенного списка, когда вы получаете новые заклинания. Следующие заклинания добавлены в список заклинаний для вас.

Заклинания Древнейшего

Круг заклинания	Заклинания
1	*шепот диссонанса, истеричный смех Таши*
2	*чтение мыслей, призрачный образ*
3	*ясновидение, послание*
4	*подчинение животного, черные щупальца Эварда*
5	*подчинение персоны, телекинез*

Пробудившийся разум

С 1 уровня чужеродное знание дает вам способность прикасаться к разуму других существ. Вы можете общаться телепатически с любым существом в пределах 30 футов от вас, которое вы можете видеть. Вам не нужно знать общий язык, или понимать телепатические выражения вашего собеседника, но существо должно знать хотя бы один язык.

Энтропийная защита

На 6 уровне вы получаете способность магически защищать себя от атак, и обращать неудачные атаки врагов на благо себе. Когда существо совершает бросок атаки против вас, вы можете в качестве реакции создать помеху для этой атаки. Если атака промахивается, то ваш следующий бросок атаки против этого существа получит преимущество, если он сделан до конца вашего следующего хода.

Повторное использование способности возможно только после короткого или полного отдыха.

Щит мыслей

Начиная с 10 уровня, ваши мысли больше нельзя прочитать телепатически или другими способами, если вы сами этого не позволите. Вы также получаете сопротивление к психическому урону, а всякое существо, которое наносит вам психический урон, получает его вместе с вами.

Порабощение

На 14 уровне вы получаете способность поражать разум гуманоидов чужеродной магией вашего покровителя. В качестве действия вы можете коснуться небоеспособного гуманоида. Это существо становится очаровано вами, пока эффект не будет снят заклинанием *снятие проклятия* или другим способом, или вы используете эту способность снова.

Вы можете телепатически общаться с очарованным существом, пока вы находитесь с ним на одном плане существования.

Мистические инвокации

Если мистическая инвокация имеет требования, вы должны удовлетворять им, чтобы выучить её. Вы можете выучить инвокацию одновременно с выполнением её требований. Уровень, указанный в требованиях – это уровень чернокнижника.

Выстрел агонии

Требование: трюк мистический выстрел

Произнося заклинание *мистический выстрел*, добавляйте ваш модификатор Харизмы к его урону.

Броня теней

Вы можете произносить заклинание *доспехи мага* по желанию, без расхода ячеек или материальных компонентов.

Восходящий шаг

Требование: 9 уровень

Вы можете произносить заклинание *левитация* на себя по желанию, без расхода ячеек или материальных компонентов.

Звериная речь

Вы можете произносить заклинание *разговор с животными* по желанию, без расхода ячеек или материальных компонентов.

Обманчивое влияние

Вы получаете квалификацию в умениях Обман и Убеждение.

Чарующий шепот

Требование: 7 уровень

Вы можете один раз произнести заклинание побуждение, используя ячейку заклинаний чернокнижника. Повторное использование возможно только после полного отдыха.

Книга древних тайн

Требование: Договор гримуара

Вы можете записывать магические ритуалы в Книге Теней. Выберите два заклинания 1 круга, помеченных как ритуальные, из любых списков заклинаний. Эти заклинания появятся в книге и не будут учитываться числом известных заклинаний. Держа Книгу Теней в руках, вы можете произносить эти заклинания в качестве ритуалов и никак иначе. Вы также можете произносить любые известные вам заклинания чернокнижника в качестве ритуалов, если они помечены как ритуальные.

Во время своих приключений вы можете добавлять другие ритуальные заклинания в Книгу Теней. Когда вы находите подобное заклинание, вы можете поместить его в книгу, если круг этого заклинания равен или ниже половины вашего уровня чернокнижника (с округлением в большую сторону), и, если у вас есть время, чтобы переписать заклинание. Процесс требует 2 часа и 50 золотых (редкие чернила) за каждый круг заклинания.

Оковы Карцери

Требование: 15 уровень, Договор цепей

Вы можете произносить заклинание *удержание монстра* по желанию на божественных, демонических или элементальных существ, не расходуя ячейки или материальные компоненты. Повторное использование инвокации на этом же существе возможно только после полного отдыха.

Дьявольский взгляд

Вы можете видеть нормально в темноте, как магической, так и обычной, на расстоянии до 120 футов.

Слово ужаса

Требование: 7 уровень

Вы можете один раз произнести *замешательство*, используя ячейку заклинаний чернокнижника. Повторное использование возможно только после полного отдыха.

Мистический взгляд

Вы можете использовать заклинание *обнаружение магии* по желанию, не расходуя ячейки заклинаний.

Мистическое копье

Требование: трюк мистический выстрел

Дальность заклинания *мистический выстрел* увеличена до 300 футов.

Глаза хранителя рун

Вы можете читать любую письменность.

Демоническая живучесть

Вы можете произносить заклинание *псевдожизнь* на себя по желанию без расхода ячеек и материальных компонентов.

Взгляд чужого разума

В качестве действия вы можете прикоснуться к желающему того гуманоиду и воспользоваться его органами чувств до конца вашего следующего хода. До тех пор, пока существо находится на одном плане с вами, вы можете каждый ход в качестве действия поддерживать эту связь, продлевая ее до конца следующего хода.

Воспринимая мир чувствами другого существа, вы получаете все его особые способности, связанные с чувствами, однако не можете видеть или слышать вашими собственными.

Испивающий жизнь

Требование: 12 уровень, Договор клинка

Попав по существу своим оружием договора, вы наносите дополнительный некротический урон, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 1).

Маска множества лиц

Вы можете произносить заклинание *маскировка* по желанию без расхода ячеек заклинаний.

Мастер тысячи форм

Требование: 15 уровень

Вы можете произносить заклинание смена обличья по желанию без расхода ячеек заклинаний.

Слуги хаоса

Требование: 9 уровень

Вы можете произнести заклинание *призыв элементаля* один раз, используя ячейку заклинаний чернокнижника. Повторное использование возможно только после полного отдыха.

Затуманенный разум

Требование: 5 уровень

Вы можете произнести заклинание *замедление* один раз, используя ячейку заклинаний чернокнижника. Повторное использование возможно только после полного отдыха.

Туманные видения

Вы можете произносить заклинание *безмолвный образ* по желанию без расхода ячеек заклинаний и компонентов.

Единство с тенью

Требование: 5 уровень

Находясь в тусклом свете или темноте, вы можете потратить действие, чтобы стать невидимым. Любое действие или реакция снова делают вас видимым.

Невероятный прыжок

Требование: 9 уровень

Вы можете произносить заклинание *прыжок* на себя по желанию без расхода ячеек и материальных компонентов.

Отталкивающий взрыв

Требование: трюк мистический выстрел

Когда вы попадаете заклинанием *мистический выстрел*, вы можете оттолкнуть существо на расстояние до 10 футов от вас.

Ваятель плоти

Требование: 7 уровень

Вы можете произнести заклинание *перевоплощение* один раз, используя ячейку заклинаний чернокнижника. Повторное использование возможно только после полного отдыха.

Дурной знак

Требование: 5 уровень

Вы можете произнести заклинание *проклятие* один раз, используя ячейку заклинаний чернокнижника. Повторное использование возможно только после полного отдыха.

Вор пяти судеб

Вы можете произнести заклинание *порча* один раз, используя ячейку заклинаний чернокнижника. Повторное использование возможно только после полного отдыха.

Жаждущий клинок

Требования: 5 уровень, Договор клинка

Всякий раз, когда вы совершаете Атакующее действие вашим оружием договора, вы можете ударить дважды.

Видения далеких миров

Требование: 15 уровень

Вы можете произносить заклинание *магическое око* по желанию без расхода ячеек.

Глас мастера цепей

Требование: Договор цепей

Вы можете телепатически общаться с вашим фамильяром и пользоваться его органами чувств, если вы находитесь на одном плане. Кроме того, вы можете через фамильяра своим голосом, даже если он не способен разговаривать.

Могильный шепот

Требование: 9 уровень

Вы можете произносить заклинание *общение с мертвыми* по желанию без расхода ячеек.

Взор ведьмы

Требование: 15 уровень

Вы можете видеть истинную форму любого существа, которое может менять форму или использует иллюзию, или магию перевоплощения в радиусе, если оно находится в прямой видимости в пределах 30 футов от вас.

Волшебник

Облаченная в серебряные одеяния, символизирующие её положение, эльфийка закрывает глаза, чтобы сражение не отвлекало её, и начинает свой тихий напев. Плавно водя перед собой руками, она заканчивает заклинание, и крохотная огненная жемчужина устремляется в ряды врага, где она взрывается огромным пожаром, испепеляющим солдат.

Проверяя и перепроверяя свою работу, человек чертит мелом на полу сложный магический круг, а затем посыпает железным порошком каждую линию, каждый изящный изгиб. Когда круг закончен, он начинает долгое заклинание. Внутри круга открывается портал, из которого доносится запах серы потустороннего плана.

Тихо подходя к одному из перекрестков внутри подземелья, гном подбрасывает гроздь маленьких косточек, покрытых загадочными символами, и бормочет несколько волшебных слов. Затем он закрывает глаза, чтобы видения стали более ясными, медленно кивает и указывает на левый проход.

Волшебники - это величайшие заклинатели. Обращаясь к незримым нитям магии, пронизывающим пространство, они способны произносить разнообразные заклинания: огненные взрывы, разряды молний, изящные иллюзии и грубый контроль над разумом. Их магия способна призывать монстров с других планов существования, видеть будущее или обращать убитых врагов в зомби. А мощнейшие заклинания способны изменять материю, призывать метеориты с небес или открывать порталы в другие миры.

Исследователи тайных знаний

Необузданные и загадочные, разные по форме и назначению, магические силы привлекают людей, стремящихся овладеть их тайнами. Некоторые их них мечтают приблизиться к богам, изменяя саму реальность. Хотя произнесение обычного заклинания требует всего лишь произнести несколько странных слов, сделать несколько жестов и, порой, потратить щепотку или кусочек редких материалов, эти поверхностные детали мало что говорят о годах обучения и бессчетных часах исследований.

Волшебники живут и умирают со своими заклинаниями. Всё остальное - вторично. Они изучают новые заклинания, проводя эксперименты и набираясь опыта. Или же они могут обмениваться знаниями с другими волшебниками, изучать древние фолианты и манускрипты, или узнавать заклинания у древних существ (например, фей), которые владеют магией.

Волшебник

Уровень	Бонус мастерства	Способности	Известно трюков	—Ячейки заклинаний каждого круга—								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	Заклинания, Восстановление магии	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	Традиции тайной магии	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	Увеличение параметров	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	—	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	Традиции тайной магии	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	Увеличение параметров	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	Традиции тайной магии	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	Увеличение параметров	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	Традиции тайной магии	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	Увеличение параметров	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	Метамагия	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	Мастерство заклинаний	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	+6	Увеличение параметров	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	+6	Коронные заклинания	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

Жажда знаний

Жизнь волшебника редко бывает скучной. Наиболее близка к обычной жизнь мудрецов или лекторов в библиотеках и университетах, где они учат других секретам вселенной.

Другие волшебники предоставляют свои услуги в качестве предсказателей, служат в военных силах, ведут преступную жизнь или стремятся к власти.

Но неутолимая жажда знаний и силы побуждает даже самых непредприимчивых волшебников покинуть свои библиотеки и лаборатории, и отправиться путешествие к заброшенным руинам и забытым городам. Большинство волшебников считают, что останки древних цивилизаций хранят в себе секреты магии, потерянные столетия назад, и эти секреты могут открыть для них путь к силе, с которой не сравнится ни одно из современных заклинаний.

Создание Волшебника

Создавая волшебника, придумайте предысторию, в которой было хотя бы одно сверхъестественное событие. Как именно ваш персонаж впервые столкнулся с волшебством? Как вы узнали, что у вас есть способности к магии? Это был талант или вы упорно учились и практиковались? Может вы столкнулись с волшебным существом или нашли древний фолиант, содержащий основы волшебства?

Что заставило вас отправиться в путешествие? Вкус знаний побудил вас стремиться к большему? Вы узнали о тайном хранилище знаний, еще не найденном другими? Или вам просто захотелось испробовать свои способности перед лицом опасности.

Быстрое создание

Вы можете быстро создать волшебника, следуя этим указаниям. Во-первых, сделайте Интеллект самым высоким параметром, а Телосложение или Ловкость - вторым по величине. Если же вы планируете выбрать Школу Очарования, сделайте Харизму вторым параметром. Во-вторых, выберите происхождение мудреца. В-третьих, выберите трюки *волшебная рука, свет* и *луч холода*, а также заклинания 1 круга: *горящие руки, очаровать персону, медленное падение, магическая стрела* и *сон*.

Особенности класса

Будучи волшебником, вы обладаете следующими классовыми особенностями.

Очки здоровья

Кубик здоровья: 1d6 за уровень волшебника
Очки здоровья на 1 уровне: 6 + модификатор Телосложения
ОЗ на следующих уровнях: 1d6 (или 4) + модификатор Телосложения за уровень волшебника

Умения

Доспехи: Нет
Оружие: Кинжалы, дротики, праши, короткие посохи, легкие арбалеты
Инструменты: Нет

Спасброски: Интеллект, Мудрость
Умения: Выберите два из: Тайные Знания, История, Интуиция, Анализ, Лечение и Религия

Экипировка

Вы начинаете со следующей экипировкой в дополнение к той, которую вы получаете благодаря своему происхождению:

- (а) короткий посох или (б) кинжал
- (а) мешочек с компонентами или (б) фокус тайной магии
- (а) набор учёного или (б) набор приключенца
- Книга заклинаний

Заклинания

Будучи исследователем тайной магии, вы имеете книгу заклинаний, которая содержит ваши первые заклинания, зачатки вашей истинной силы. Смотри главу 10, чтобы узнать основные правила произнесения заклинаний, и главу 11, чтобы ознакомиться со списком заклинаний колдуна.

Трюки

На первом уровне вы знаете три трюка на выбор из списка заклинаний волшебника, на последующих уровнях вы можете выучить дополнительные трюки, в соответствии с числом Известных трюков в таблице Волшебника.

Ваша книга заклинаний

Заклинания, которые вы добавляете в вашу книгу заклинаний, получая уровни, отображают ваши самостоятельные исследования, а также открытия, которые вы совершаете, изучая природу мультивселенной. Вы также можете находить заклинания в своих приключениях. Например, заклинания, записанные в свитках в сундуке злого волшебника, или в пыльном фолианте в древней библиотеке.

Занесение заклинаний в книгу. Когда вы находите заклинание 1 круга или выше, вы можете добавить его в вашу книгу, если оно принадлежит к кругу, для которого вы имеете ячейки заклинаний и у вас есть время, чтобы расшифровать и скопировать его.

Копирование заклинания включает воспроизведение его базовой формы, а затем расшифровку уникальной системы обозначений, которую использовал волшебник, записавший его. Вам придется попрактиковаться в произнесении заклинания, чтобы узнать правильную интонацию и жесты, а после этого вы сможете переписать его в вашу книгу.

За каждый круг заклинания, копирование занимает 2 часа и стоит 50 золотых. Стоимость включает в себя компоненты, которые вы расходуете, экспериментируя, а также специальные чернила, требуемые для записи. После этого, вы можете заготавливать это заклинание, как и другие.

Замена книги. Вы можете скопировать заклинание из одной книги в другую - например, если вы хотите сделать запасную. Процесс похож на запись новых заклинаний в книгу, но быстрее и легче, поскольку вы понимаете свои записи и знаете, как произносить заклинание. Вам требуется лишь 1 час и 10 золотых, за каждый круг копируемого заклинания.

Если вы потеряли вашу книгу, вы можете использовать тот же процесс, чтобы записать заготовленные заклинания в новую книгу. Однако, чтобы восстановить оставшиеся заклинания, вам придется найти источник, откуда их можно переписать. Поэтому многие волшебники хранят запасные книги в безопасном месте.

Внешний вид книги. Ваша книга заклинаний - это ваше личное и уникальное собрание заклинаний. Она может выглядеть как обычная книга в кожаном переплете, которую вы получили в подарок от мастера, великолепный том с золотым обрезом, который вы нашли в древней библиотеке, или даже беспорядочное собрание записей, скрепленных вместе, поскольку вы потеряли свою книгу в результате несчастного случая.

Книга заклинаний

На 1 уровне, ваша книга заклинаний содержит 6 заклинаний 1 круга по вашему выбору. Книга заклинаний не включает в себя трюки.

Подготовка и произнесение заклинаний

Таблица Волшебника показывает сколько ячеек заклинаний вы имеете на 1 и последующих уровнях. Чтобы произнести одно из заклинаний, вы должны потратить ячейку этого или более высокого круга. Полный отдых восстанавливает все ячейки заклинаний.

Подготавливая список доступных вам заклинаний волшебника, вы выбираете число заклинаний из вашей книги, равное модификатору Интеллекта + уровню волшебника (минимум одно). Заклинания должны принадлежать к кругу, для которого у вас имеются ячейки заклинаний.

Например, если вы волшебник 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки 1 круга и две ячейки 2 круга. Имея параметр Интеллекта 16, вы можете заготовить 6 заклинаний 1 или 2 круга из вашей книги заклинаний в любой комбинации. Если вы заготовили заклинание 1 круга *магическая стрела*, то вы можете произнести его используя ячейку 1 или 2 круга. Произнесение заклинания не убирает его из вашего списка заготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список заготовленных заклинаний после полного отдыха. Подготовка нового списка заклинаний требует времени, в течение которого вы изучаете книгу заклинаний, запоминая жесты и фразы, необходимые для произношения: по-меньшей мере 1 минуту за каждый круг каждого выбранного заклинания.

Параметр заклинаний

Вашим параметром заклинаний является Интеллект, поскольку вы изучаете и запоминаете ваши заклинания. Используйте параметр Интеллекта всякий раз, когда речь идет о параметре заклинаний. Кроме того, используйте модификатор Интеллекта, когда определяете КС спасброска против ваших заклинаний волшебника или, когда делаете бросок атаки для этих заклинаний.

КС спасброска = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта

Модификатор атаки заклинанием = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

Ритуальные заклинания

Вы можете произносить любое заклинание волшебника в качестве ритуала, если оно помечено как ритуальное, записано в вашей книге заклинаний. Вам не требуется его заготавливать

Заклинательный фокус

Вы можете использовать фокус тайной магии (см. главу 5) в качестве фокуса для заклинаний волшебника.

Изучение заклинаний

Каждый раз, когда вы получаете уровень волшебника, вы можете добавить два новых заклинания в вашу книгу заклинаний. Каждое из этих заклинаний должно принадлежать к кругу, для которого у вас есть ячейки заклинаний, как это показано в таблице Волшебника. В ходе приключений вы можете найти другие заклинания, которые можете также записать в вашу книгу. (см. боковую колонку Ваша Книга Заклинаний).

Восстановление магии

Вы научились восстанавливать часть своей магической энергии, изучая книгу заклинаний. Один раз в день, во время короткого отдыха, вы можете выбрать потраченные ячейки заклинаний, чтобы восстановить их. Сумма кругов этих ячеек не должна превышать половины вашего уровня волшебника (с округлением в большую сторону), также эти ячейки не могут быть 6 и выше круга.

Например, на 4 уровне вы можете восстановить одну ячейку 2 круга или две ячейки 1 круга.

Традиции тайной магии

Достигнув 2 уровня, вы выбираете одну из традиций тайной магии, сосредотачиваясь на изучении одной из восьми школ волшебства: Ограждение, Призыв, Прорицание, Очарование, Проявление, Иллюзия, Некромантия или Преобразование. Все школы подробно описаны в конце классового описания.

Ваш выбор дает вам дополнительные способности на 2, 6, 10 и 14 уровнях.

Увеличение параметров

По достижению 4, 8, 12, 16 и 19 уровней, вы можете увеличить один из своих параметров на 2, или 2 параметра на 1. Как и всегда, вы не можете увеличить параметр выше 20 используя этот бонус.

Мастерство заклинаний

На 18 уровне вы достигаете невероятного мастерства в произношении некоторых заклинаний и можете произносить их по желанию. Выберите по одному заклинанию 1 и 2 круга из вашей книги. Вы можете произносить эти заклинания на самом низком уровне, не расходуя ячейки, если вы заготовили их. Если вы хотите произнести эти заклинания в качестве заклинания более высокого круга, то можете потратить ячейки как обычно.

Потратив 8 часов на изучение, вы можете заменить одно или оба этих заклинания, на другие заклинания тех же кругов.

Коронные заклинания

Достигнув 20 уровня, вы в совершенстве овладеваете двумя мощными заклинаниями и можете произносить их почти без усилий. Выберите два заклинания 3 круга из вашей книги заклинаний. Эти заклинания всегда будут заготовлены и не будут учитываться числом заготовленных заклинаний. Вы можете произносить их как заклинания 3 круга, не расходуя ячейки заклинаний. Повторно использовать эти заклинания, вы сможете только после короткого или полного отдыха.

Если вы хотите произнести эти заклинания в качестве более высокого круга, то должны потратить ячейки как обычно.

Традиции тайной магии

Исследование волшебства - невероятно древняя наука, восходящая к первым магическим открытиям, сделанным смертными. Она повсеместно распространена в мирах D&D, и существует множество традиций, посвященных её комплексному изучению.

Самые известные традиции тайной магии мультивселенной вращаются вокруг школ волшебства. Веками волшебники каталогизировали тысячи заклинаний, распределив их на 8 категорий, именуемых школами, как это описано в главе 10. В некоторых местах эти традиции в действительности являются школами; волшебник может обучаться в Школе Иллюзий, в то время как другой - в Школе Очарования в другом конце города. В других учреждениях школы обычно представляют собой учебные кафедры, с факультетами, конкурирующими за студентов и финансирование. Даже волшебники, которые в одиночестве обучают своих учеников в собственных башнях, используют это разделение магии на школы, поскольку заклинания разных школ, требуют совершенствования разных умений.

Школа ограждения

Школа Ограждения специализируется на магии, которая блокирует, изгоняет или защищает. Критики этой школы могут утверждать, что эта традиция лишь на отрицании всего. Вы, однако, понимаете, что снятие вредных эффектов, защита слабых и изгнание злых сил - это призвание, заслуживающее уважения.

Так называемые оградители, последователи этой школы, необходимы, когда нужно изгнать злых духов, защитить важную территорию от магического шпионажа или закрыть порталы на другие планы существования.

Специалист по ограждению

Выбрав эту школу на 2 уровне, вы вдвое снижаете затраты золота и времени на копирование заклинаний ограждения в вашу книгу.

Волшебный щит

Начиная со 2 уровня, вы можете окружить себя защитной магией. Когда вы произносите заклинание ограждения 1 круга или выше, вы можете использовать нить этой магии, чтобы сплести вокруг себя волшебный щит, который будет защищать вас до конца следующего полного отдыха. ОЗ щита = двукратный уровень волшебника + ваш модификатор Интеллекта. Всякий раз, когда вы получаете урон, щит получает его вместо вас. Если ОЗ щита падают до 0, то вы получаете любой остаточный урон.

Когда ОЗ щита равны нулю, он не поглощает урон, однако магия остается. Каждый раз, когда вы произносите заклинание ограждения, щит восстанавливает ОЗ равные кругу заклинания, помноженному на два.

Повторное использование способности возможно только после полного отдыха.

Проецируемый щит

Начиная с 6 уровня, когда существо в пределах 30 футов от вас, которое вы можете видеть, получает урон вы можете в качестве реакции поглотить этот урон своим Волшебным Щитом. Если урон снижает ОЗ щита до 0, существо получает любой остаточный урон.

Улучшенное ограждение

Начиная с 10 уровня, когда вы произносите заклинание ограждения, которое требует от вас проверки параметра (например, *контрзаклятье* или *развеять магию*), вы добавляете к этой проверке свой бонус мастерства.

Сопротивление заклинаниям

На 14 уровне вы получаете преимущество при спасбросках против заклинаний.

Также вы получаете сопротивление к урону от заклинаний.

Школа призыва

Будучи призывателем, вы специализируетесь на вызове объектов и существ из ниоткуда. Вы можете призывать облака смертоносного тумана, или призывать существ, которые будут сражаться на вашей стороне. По мере роста вашего мастерства, вы узнаете заклинания перемещения, которые позволяют вам мгновенно телепортироваться через огромные пространства, или даже на другие планы существования.

Специалист по призыву

Выбрав эту школу на 2 уровне, вы вдвое снижаете затраты золота и времени на копирование заклинаний призыва в вашу книгу.

Малое сотворение

Начиная со 2 уровня, в качестве действия вы можете призывать неодушевленный предмет в вашей руке или на земле, в любом незанятом месте, в пределах 10 футов от вас. Размер его не должен превышать 3 футов, вес - 10 фунтов, а форма должна представлять собой немагический предмет, который вы видели ранее. Призванный предмет излучает тусклый свет на 5 футов, говоря о своем магическом происхождении.

Предмет исчезает через 1 час, если вы использовали эту способность снова, или он получил какой-либо урон.

Перестановка

Начиная с 6 уровня, в качестве действия вы можете телепортироваться на расстояние до 30 футов в любое незанятое место, которое вы можете видеть. Альтернативно, вы можете выбрать место, занятое Маленьким или Средним существом. Если существо согласно, то вы меняетесь местами.

Повторное использование способности возможно после полного отдыха или произнесения заклинания призыва 1 или выше круга.

Сосредоточенный призыв

С 10 уровня, если вы концентрируетесь на заклинании призыва, ваша концентрация не может быть нарушена в результате получения урона.

Стойкие существа

Начиная с 14 уровня, любое существо, призванное или созданное заклинанием призыва, получает 30 временных ОЗ.

Школа прорицания

Советы прорицателей необходимы всем, как королям, так и простолюдинам, поскольку каждый хочет разобраться в прошлом, настоящем или будущем. Будучи прорицателем, вы стремитесь преодолеть завесы пространства, времени и сознания, и совершенствуетесь в заклинаниях наблюдения на расстоянии, распознавания, сверхъестественных знаний и предвидения.

Специалист в прорицании

Выбрав эту школу на 2 уровне, вы вдвое снижаете затраты золота и времени на копирование заклинаний прорицания в вашу книгу.

Предзнаменование

Начиная со 2 уровня, когда вы выбираете эту школу, видения будущего повышают вашу осведомленность. Полностью отдохнув, бросьте два d20 и запишите результаты. Вы можете заменить любой бросок атаки, спасбросок или проверку параметра, сделанные вами или существом в пределах вашей видимости, на один из этих результатов. Вы должны произвести замену до броска, и можете заменить лишь один бросок за ход.

Каждый из двух бросков может быть использован лишь раз. После полного отдыха вы теряете неиспользованные броски.

Мастер прорицания

С 6 уровня, произнесение заклинаний прорицания удается вам так легко, что вы расходуете намного меньше сил. Когда вы произносите заклинание прорицания 2 круга или выше, вы восстанавливаете одну ячейку заклинаний. Эта ячейка должна быть ниже кругом, чем произнесенное вами заклинание прорицания, и не может быть выше 5 круга.

Третий глаз

Начиная с 10 уровня, в качестве действия вы можете усилить ваши способности к восприятию. Сделав это выберите одну одну из следующих способностей. Она будет действовать

до следующего короткого или полного отдыха, или потери сознания. Повторное использование возможно после отдыха.

Темновидение. Вы получаете темновидение с радиусом 60 футов, как описано в главе 8.

Астральный взор. Вы можете видеть в Астральном Плане в радиусе 60 футов вокруг вас.

Великое осмысление. Вы можете читать на любом языке.

Видеть невидимое. Вы видите невидимых существ и предметы в радиусе 10 футов вокруг вас.

Великое предзнаменование

Начиная с 14 уровня, видения в ваших снах усиливаются и вырисовываются в более ясную картину того, что произойдет. С этого момента вы бросаете три d20 для способности Предзнаменование.

Школа очарования

Будучи представителем Школы Очарования, вы оттачиваете свои способности магически очаровывать и обманывать других людей и существ. Некоторые из сторонников этой школы работают миротворцами, которые околдовывают буйных, заставляя их опустить оружие. Другие становятся тиранами, магией заставляющими других служить себе. Большинство - находятся где-то между этими крайностями.

Специалист по очарованию

Выбрав эту школу на 2 уровне, вы вдвое снижаете затраты золота и времени на копирование заклинаний очарования в вашу книгу.

Гипнотический взгляд

Начиная со 2 уровня, когда вы выбираете эту школу, ваши мягкие слова и чарующий взгляд могут покорить другое существо. В качестве действия выберите одно существо в пределах 5 футов от вас. Если цель может видеть или слышать вас, она должна сделать спасбросок по Мудрости (используйте КС для заклинаний волшебника) или будет очарована до конца вашего следующего хода. Скорость очарованного существа падает до 0, оно небоеспособно и заметно ошеломлено.

В последующие ходы, в качестве действия вы можете поддерживать этот эффект, продлевая его до конца вашего следующего хода. Однако эффект прекращается, если вы оказываетесь дальше 5 футов от существа, существо теряет способность видеть и слышать вас, или получает урон.

Если эффект кончается, или существо успешно делает начальный спасбросок, вы не можете использовать эту способность на этом существе снова, пока полностью не отдохнете.

Инстинктивное очарование

Начиная с 6 уровня, когда существо в пределах 30 футов от вас, которое вы можете видеть, совершает бросок атаки против вас, вы можете среагировать и отклонить атаку, если в радиусе досягаемости атаки находится еще одна цель.

Атакующее существо должно совершить спасбросок по Мудрости (используйте КС для заклинаний волшебника). При неудаче оно атакует ближайшее к нему существо, не считая вас и его самого. Если целей несколько, атакующий сам выбирает, кого ему атаковать.

В случае успешного спасброска вы не можете использовать способность на этом существе пока полностью не отдохнете.

Вы должны использовать эту способность до того, как узнаете попала атака по вам или нет. Существа, которых невозможно очаровать, имунны к этой способности.

Удвоенное очарование

Начиная с 10 уровня, когда вы произносите заклинание очарования 1 круга и выше, целью которого является одно существо, вы можете применить его еще на одно существо.

Изменение памяти

С 14 уровня вы можете сделать так, чтобы ваше магическое влияние на существо осталось незаметным. Когда вы произносите заклинание, которое очаровывает одно или несколько существ, вы можете изменить память одного из них так, что оно не узнает, что вы его очаровали.

Кроме того, пока заклинание очарования не закончилось, в качестве действия вы можете попытаться заставить это существо забыть то время, которое оно провело под воздействием заклинания. Существо обязано совершить спасбросок по Интеллекту (используйте КС для заклинаний волшебника) или оно теряет воспоминания нескольких часов. Максимальное количество часов равно 1 + ваш модификатор Харизмы (минимум 1). Вы можете заставить забыть точное количество времени на ваш выбор, однако это время не может превышать время действия заклинания.

Школа проявления

Вы специализируетесь на магии, которая создает мощные стихийные эффекты, такие как: суровый мороз, обжигающее пламя, раскатистый гром, сверкающая молния или кипящая кислота. Некоторые представители этой школы служат в военных силах, выступая в роли артиллерии, атакующей врага издалека. Другие используют свои силы для защиты слабых или же становятся приключенцами, бандитами, а порой и амбициозными тиранами.

Специалист по проявлению

Выбрав эту школу на 2 уровне, вы вдвое снижаете затраты золота и времени на копирование заклинаний проявления в вашу книгу.

Ваятель заклинаний

Начиная со 2 уровня, вы можете создавать относительно безопасные места внутри ваших заклинаний проявления. Когда произносите заклинание проявления, которое влияет на других существ, вы можете выбрать 1 + круг заклинания существ. Выбранные существа автоматически совершают успешный спасбросок против этого заклинания. Кроме того, они не получают урона вообще, если должны были получить половину при успешном спасброске.

Могущественные трюки

Начиная с 6 уровня, ваши трюки, наносящие урон, влияют на цель, даже если та избежала первоначального эффекта. Если существо совершает успешный спасбросок против вашего трюка, оно получает половину урона (если он есть), но не подвергается его дополнительным эффектам.

Усиленные заклинания

Начиная с 10 уровня, вы можете добавить ваш модификатор Интеллекта к урону любого заклинания проявления волшебника. Бонус добавляется лишь к одному из бросков урона.

Перегрузка

Начиная с 14 уровня, вы можете увеличить силу простых заклинаний. Когда вы произносите заклинание волшебника 5 круга или ниже (но не трюк), наносящее урон, вы можете нанести им максимально возможный урон.

При первом использовании этой способности вы не испытываете вредных эффектов. Если вы используете её повторно, не отдохнув перед этим полностью, то вы получаете 2d12 некротического урона, за каждый круг заклинания, сразу после произнесения. Каждый раз, когда вы используете эту способность снова, некротический урон увеличивается на 1d12 за круг. Этот урон игнорирует сопротивление и иммунитет.

Школа иллюзий

Вы специализируетесь на магии, которая вводит чувства в заблуждение, одурманивает разум и обманывает даже самых мудрых людей. Ваша магия незаметна, но иллюзии, созданные вашим острым умом, заставляют невозможное казаться реальным. Некоторые иллюзионисты, особенно гномы волшебники, изучают эти заклинания для развлечения. Другие делают это со злым умыслом, используя иллюзии, чтобы обманывать и пугать других, ради собственной выгоды.

Специалист по иллюзиям

Выбрав эту школу на 2 уровне, вы вдвое снижаете затраты золота и времени на копирование заклинаний иллюзии в вашу книгу.

Улучшенная малая иллюзия

Выбрав эту школу на 2 уровне, вы получаете трюк *малая иллюзия*. Если вы уже знаете его, то получаете любой другой трюк волшебника на выбор. Этот трюк не учитывается числом известных вами трюков.

Когда вы произносите заклинание *малая иллюзия*, вы можете создавать и звук, и изображение сразу.

Пластичные иллюзии

Начиная с 6 уровня, когда произносите заклинание иллюзии, которое длится 1 минуту или дольше, в качестве действия вы можете менять природу этой иллюзии (используя заданные заклинанием параметры), если вы её видите.

Иллюзорный двойник

С 10 уровня, вы можете создавать иллюзорную копию самого себя практически мгновенно, реагируя на опасность. Если существо совершает бросок атаки против вас, вы можете среагировать и поместить иллюзию между собой и атакующим. Атака автоматически промахивается, а иллюзия исчезает.

Повторное использование способности возможно только после короткого или полного отдыха.

Иллюзорная реальность

На 14 ровне вы узнаете секрет вплетения магии теней в свои иллюзии, что делает их полу-реалистичными. Когда вы произносите заклинание иллюзии 1 круга или выше, вы можете выбрать один неодушевленный, немагический предмет, являющийся частью иллюзии, и сделать этот предмет реальным. Вы можете сделать это в свой ход в качестве дополнительного действия, когда заклинание иллюзии активно. Предмет остается реальным в течение 1 минуты. Например, вы можете создать иллюзию моста через ров, а затем сделать его реальным, чтобы ваши союзники могли перейти по нему.

Объект, который вы сделали реальным, не может нанести урон или навредить кому-либо напрямую.

Школа некромантии

Школа Некромантии изучает мировые силы жизни и смерти. Выбрав эту традицию, вы учитесь манипулировать энергией, которая пронизывает всё живое. Вы сможете высасывать жизненную силу из других существ, магически разрушая их тела, и превращая энергию жизни в магическую силу, которой вы можете манипулировать.

Большинство людей считают некромантию зловещей или даже мерзкой из-за её связи со смертью. Далеко не все некроманты - злодеи, но силы, которыми они манипулируют считаются запретными во многих обществах.

Специалист по некромантии

Выбрав эту школу на 2 уровне, вы вдвое снижаете затраты золота и времени на копирование заклинаний некромантии в вашу книгу.

Мрачный урожай

На 2 уровне вы получаете способность собирать жизненную энергию из существ, убитых вашими заклинаниями. Один раз в ход, когда вы убиваете одно или несколько существ заклинанием 1 или более высокого круга, вы получаете ОЗ равные двукратному кругу заклинания, или трехкратному, если заклинание принадлежит к Школе Некромантии. Способность не работает, если вы убиваете големов или нежить.

Мертвые рабы

На 6 уровне вы добавляете заклинание *восставший труп* в вашу книгу, если его там еще нет. Когда вы произносите это заклинание, вы можете выбрать один дополнительный труп или гору костей, создав дополнительного зомби или скелета.

Каждый раз, когда вы создаете нежить, используя заклинания некромантии, она получает следующие бонусы:

- Нежить получает дополнительные ОЗ, равные вашему уровню волшебника.
- Нежить добавляет ваш бонус мастерства к своим броскам урона.

Привыкший к смерти

С 10 уровня вы получаете сопротивление к некротическому урону, и ваш максимум ОЗ не может быть уменьшен. Вы столько времени провели с нежитью и силами, которые её создают, что привыкли с самым негативным эффектам.

Управление нежитью

Начиная с 14 уровня, вы можете использовать магию, чтобы контролировать нежить, даже если она была создана не волшебниками. В качестве действия выберите одну нежить в радиусе 60 футов, которую вы можете видеть. Это существо должно сделать спасбросок по Харизме (используйте КС для заклинаний волшебника). В случае успеха, вы не можете повторно использовать способность на этом существе. При неудаче, существо становится дружелюбным и подчиняется вашим командам до тех пор, пока вы не используете эту способность снова.

Разумную нежить сложнее контролировать. Если Интеллект нежити 8 или выше, оно получает преимущество при спасброске. Если существо проваливает спасбросок и его Интеллект 12 или выше, оно может повторять спасбросок каждый час, пока не освободится.

Школа преобразования

Вы изучаете заклинания, которые преобразуют энергию и материю. Для вас мир непостоянен, он постоянно изменяется, и вы рады способствовать его изменению. Вы владеете магией созидания и способны изменят как физические формы, так и ментальные качества. Ваша магия дает вам инструменты, чтобы стать кузнецом реальности.

Некоторые из преобразователей всего лишь ремесленники или шутники, которые превращают людей в жаб, или медь в серебро, ради шуток и заработка. Другие занимаются своими исследованиями с чрезвычайной серьезностью, стремясь достичь божественных сил, способных создавать и разрушать миры.

Специалист по преобразованию

Выбрав эту школу на 2 уровне, вы вдвое снижаете затраты золота и времени на занесение заклинаний преобразования в вашу книгу.

Малая алхимия

Начиная со 2 уровня, вы можете временно менять физические качества одного немагического предмета, изменяя один тип вещества на другой. Проведя специальную алхимическую процедуру над одним объектом, полностью состоящим из дерева, камня (не драгоценного), железа, меди или серебра, вы можете превратить его в любой другой из перечисленных материалов. За каждый 10 минут, затраченных на процедуру, вы можете преобразовать до 1 кубического фута вещества. Спустя 1 час или раньше, если вы потеряете концентрацию (как при концентрации на заклинании), материал возвращает свое нормальное состояние.

Камень преобразования

Начиная с 6 уровня, вы можете потратить 8 часов, создавая камень преобразования, хранящий соответствующую магию. Вы можете сами получить бонус от этого камня, или дать его другому существу. Существо получает бонус до тех пор, пока камень находится у него. Создавая камень, вы выбираете один из следующих вариантов:

- Темновидение с радиусом 60 футов, как описано в главе 8.
- Увеличение скорости передвижения на 10 футов, если существо не перегружено.
- Мастерство спасбросков по Телосложению.
- Сопротивление кислоте, холоду, молнии или звуку (на ваш выбор при создании камня)

Когда вы произносите заклинание преобразования, вы можете изменить эффект камня, если он находится у вас.

Если вы создаете новый камень преобразования, то старый теряет свои свойства.

Оборотень

На 10 уровне вы добавляете заклинание *перевоплощение* в вашу книгу, если его там еще нет. Вы можете произносить его, не расходуя ячейку заклинаний, в этом случае вы можете применить его только на себя и превратить только в животное с уровнем опасности 1 или ниже.

Повторное использование заклинания таким образом возможно только после короткого или полного отдыха. Однако вы можете произносить его как обычно, расходуя ячейку заклинания.

Мастер преобразования

Начиная с 14 уровня, в качестве действия вы можете потратить магию, накопленную в камне преобразования за один раз. В этом случае выберите один из следующих эффектов. Камень преобразования разрушается и не может быть создан повторно, пока вы полностью не отдохнете.

Великое Преобразование. Вы можете преобразовать один немагический предмет, размером не больше куба со стороной 5 футов, в другой немагический предмет такого же размера и массы, а также равной или меньшей стоимости. Преобразование занимает 10 минут, в течение которых вы должны касаться предмета.

Панацея. Вы снимаете все проклятья, болезни и отравления с существа, которого касаетесь камнем преобразования. Существо также восстанавливает все ОЗ.

Вернуть к Жизни. Вы произносите заклинание *поднять мертвого* на существо, которого вы коснулись камнем преобразования. От вас не требуется иметь это заклинание в книге и тратить ячейку заклинаний.

Омоложение. Вы касаетесь камнем преобразования существа, которое того хочет, и его видимый возраст уменьшается на 3d10 лет при минимальном возрасте в 13 лет. Этот эффект не продлевает срок жизни существа.

Глава 4: Личность и происхождение

Не только раса и класс определяют свойства вашего персонажа. Каждый персонаж — это личность со своей историей, отношениями и возможностями, лежащими за пределами класса и расы. Эта глава описывает свойства, которые отличают одного персонажа от другого, включая имена, внешность, происхождение и языки, а также различные черты личности и мировоззрения.

Данные персонажа

Имя вашего персонажа и его внешность скорей всего будут первыми деталями, которые другие игроки узнают о вас. Поэтому стоит подумать о том, как эти характеристики будут отражать персонажа, которого вы придумали.

Имя

Описание вашей расы включает перечень имен, типичных для её представителей. Как следует подумайте над своим именем, даже если вы всего лишь выбираете его из списка.

Пол

Вы можете выбрать как мужского персонажа, так и женского, не получая каких-либо преимуществ или недостатков. Подумайте о том, соответствует ли поведение вашего персонажа нормам, принятым в его культуре. Например, мужчина дроу клирик может отвергать традиционное половое неравенство в обществе дроу, и возможно это заставило его покинуть это общество и отправиться на поверхность.

Тика и Артемис: Разные персонажи

Детали, описанные в этой главе, позволяют создать очень отличающихся друг от друга персонажей. Рассмотрим на примере двух воинов.

Родом из сеттинга Саги о Копье, Тика Вейлан была наглым подростком с тяжелым детством. Будучи дочерью вора, она убежала из дома и занималась ремеслом своего отца на улицах Утехи. Когда она попыталась ограбить хозяина Последнего Приюта, он поймал ее и взял под свою опеку, дав работу в таверне. Но когда армии драконов разорили Утеху и уничтожили таверну, нужда заставила Тику отправиться в путешествие вместе с друзьями, которых она знала с детства. Её навыки воина (сковорода остается одним из её любимых оружий), а также способности, приобретенные во время уличной жизни, делают её бесценным членом группы приключенцев.

Артемис Энтрери вырос на улицах Калимпорта в мире Забытых Королевств. Он использовал свой ум, силу и ловкость, чтобы создать заполучить свою собственную территорию в одном из неблагополучных районов города. Спустя несколько лет, он привлек внимание одной из самых могущественных воровских гильдий в городе, и несмотря на свою юность стал быстро подниматься вверх по карьерной лестнице. Артемис стал одним из любимым убийцей одного из городских пашей, который послал его в Долину Ледяного Ветра, чтобы вернуть украденные драгоценности. Он стал профессиональным убийцей, который постоянно улучшает свои навыки.

Тика и Артемис оба люди и оба воины (с небольшим опытом плута), имеют схожие параметры Силы и Ловкости, однако на этом сходство заканчивается.

Вы можете не ограничиваться лишь мужским и женским полом. Бог эльфов Кореллон Ларетиан часто изображается двуполым, и некоторые эльфы в мультивселенной сделаны по его подобию. Вы можете играть за девушку, которая считает себя мужчиной, за парня, который оказался заточен в женском теле, или за бородатую женщину дворфа, которая ненавидит, когда ее принимают за мужчину. Сексуальная ориентация вашего персонажа также зависит только от вас.

Рост и вес

Вы можете сами определить рост и вес вашего персонажа, используя ограничения, указанные в описании расы, или же можете придать им случайные величины, используя таблицу Случайный Рост и Вес. Подумайте о том, как параметры вашего персонажа отражаются в этих характеристиках. Слабый, но ловкий персонаж скорее всего будет худым. А сильный и могучий может быть высоким или тяжелым.

При желании вы можете определить рост и вес случайным образом, используя таблицу Случайный Рост и Вес. Для этого нужно добавить результаты кубиков, указанных в графе Модификатор Роста (в дюймах) к величине, указанной в графе Базовый Рост. Эти же результаты умножьте на результаты кубиков, указанные в графе Модификатор Веса. Полученный результат (в фунтах) добавьте к базовому весу персонажа.

Случайный рост и вес

Раса	Базовый рост	Мод. роста	Базовый вес	Мод. веса
Человек	4'8"	+2d10	4'8"	x (2d4) lb.
Холмовой дворф	3'8"	+2d4	3'8"	x (2d6) lb.
Горный дворф	4'	+2d4	4'	x (2d6) lb.
Высший Эльф	4'6"	+2d10	4'6"	x (1d4) lb.
Лесной Эльф	4'6"	+2d10	4'6"	x (1d4) lb.
Дроу	4'5"	+2d6	4'5"	x (1d6) lb.
Халфлинг	2'7"	+2d4	2'7"	x 1 lb.
Драконорожд.	5'6"	+2d8	5'6"	x (2d6) lb.
Гном	2'11"	+2d4	2'11"	x 1 lb.
Полуэльф	4'9"	+2d8	4'9"	x (2d4) lb.
Полуорк	4'10"	+2d10	4'10"	x (2d6) lb.
Тифлинг	4'9"	+2d8	4'9"	x (2d4) lb.

Например, будучи человеком, Тика имеет рост 4 фута и 8 дюймов + 2d10 дюймов. Её игрок бросает 2d10 и получает 12, поэтому рост Тики составляет 5 футов и 8 дюймов. Затем игрок использует тот же результат 12 и умножает его на 2d4. Бросив 2d4 игрок получает 3, а это значит, что к базовому весу Тики (110 фунтов) нужно добавить еще 36 фунтов (12 x 3). Таким образом окончательный вес Тики составляет 146 фунтов.

Другие физические характеристики

Вы можете выбрать возраст вашего персонажа, цвет волос, глаз и кожи. Вы также можете придать ему отличительные черты, необычные или запоминающиеся особенности, например, шрам, хромоту или татуировку.

Тика и Артемис: детали персонажей

Рассмотрим, как имена Тика Вейлан и Артемис Энтрери отличают этих персонажей друг от друга и отражают их индивидуальность. Тика - молодая девушка, которая хочет доказать, что она больше не ребенок, её имя звучит молодо и довольно обычно. С другой стороны, Артемис Энтрери родом с экзотической страны, поэтому его имя звучит загадочно.

Тике 19 лет в начале приключения, у нее зеленые глаза, золотисто-каштановые волосы, светлая кожа с веснушками, и родинка на правом бедре. Артемис низкий мужчина, коренастый и перевитый мускулами. У него угловатые черты лица и высокие скулы, и вечная щетина. Его вороные волосы очень толстые и густые, а серые и безжизненные глаза, выдают пустоту в его жизни и душе.

Мировоззрение

Многие существа в мирах D&D имеют мировоззрение, которое в широком смысле отражает его моральную и личную позицию. Мировоззрение состоит из двух элементов: первый отражает моральные качества (добрый, злой или нейтральный), а второй - отношение к обществу и порядку (ортодоксальный, хаотичный или нейтральный). Эти 9 разных комбинаций представляют собой все мировоззрения, встречающиеся в мире D&D.

Приведенные далее краткие описания девяти возможных мировоззрений перечисляют типичное поведение для существа, придерживающегося какого-либо из них. Однако, поведение каждого индивидуума в пределах одного мировоззрения может значительно отличаться, редко встречаются те, кто всегда действует согласно своему мировоззрению

Ортодоксально-добрые (ОД) существа делают именно то, что считается правильным в сообществе. К ним относятся золотые драконы, паладины и большинство дворфов.

Нейтрально-добрые (НД) делают всё, что в их силах, чтобы помочь нуждающимся. Многие божественные существа, некоторые облачные великаны и большинство гномов нейтрально-добрые.

Хаотично-добрые (ХД) существа ведут себя так, как им подсказывает совесть, не особо заботясь об ожиданиях других. К ним относятся медные драконы, многие эльфы и единороги.

Ортодоксально-нейтральные (ОН) следуют закону, традициям и личным принципам. Большинство монахов и некоторые волшебники ортодоксально нейтральные.

Нейтральное (Н) мировоззрение для тех, кто предпочитает избегать моральных вопросов и не принимает чьей либо стороны, поступая так, как им кажется правильным. Ящеры, большинство друидов и людей являются нейтральными.

Хаотично-нейтральные (ХН) существа следуют своим капризам, ставя личную свободу превыше всего. Большинство варваров и плутом, а также некоторые барды хаотично-нейтральные.

Ортодоксально-злые (ОЗ) существа поступают так, как они хотят в пределах своих традиций, лояльности или приказов. Дьяволы, голубые драконы и хобгоблины ортодоксально-злые.

Нейтрально-злое (НЗ) мировоззрение для тех, кто хочет делать всё что угодно, без зазрений совести и сочувствия. Многие дроу, некоторые облачные великаны и юголоты нейтрально-злые.

Хаотично-злые (ХЗ) существа творят зло произвольно, подгоняемые жадностью, ненавистью и жаждой крови. Демоны, красные драконы и орки хаотично-злые.

Мировоззрение в мультивселенной

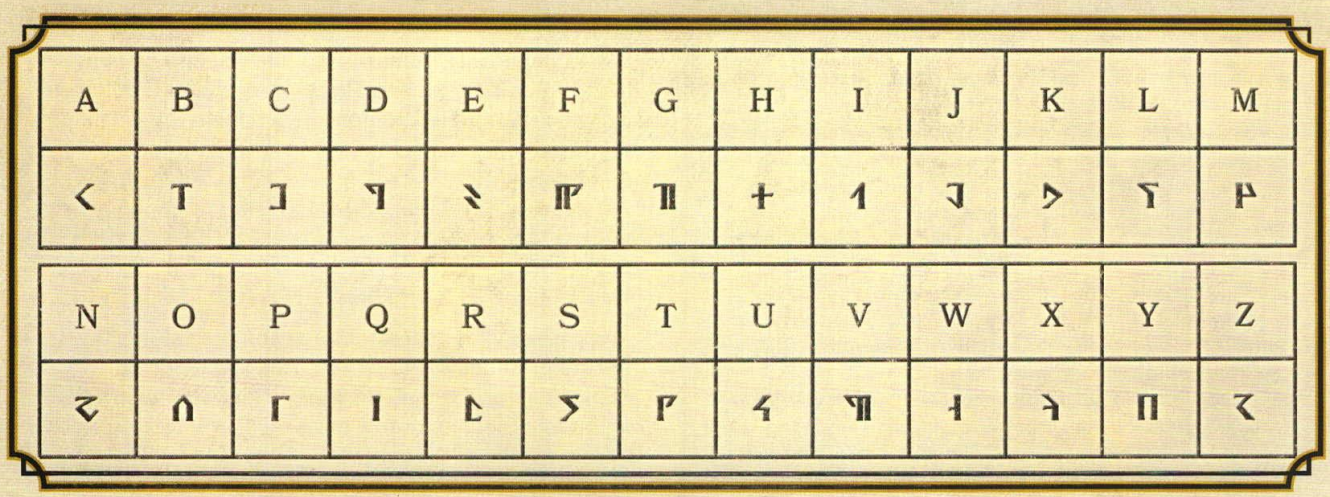
Для многих разумных существ мировоззрение — это вопрос морального выбора. Люди, дворфы, эльфы и другие гуманоидные расы могут выбрать какому пути следовать. Согласно мифам, добрые боги, которые создали эти расы, дали им право выбирать свой моральный путь, понимая, что добро без свободы воли - это рабство.

Однако, злые божества, создавшие другие расы, заставили их служить себе. Эти расы обладают сильными склонностями к природе своих богов. Большинство орков имеют жестокую и дикую натуру, свойственную их богу Груумшу. Поэтому они чаще всего склоняются ко злу. Даже если орк выбирает доброе мировоззрение, он всю жизнь борется против своих врожденных наклонностей. (Даже полу-орки чувствуют влияние бога орков.)

Мировоззрение — это неотъемлемая часть божественных и демонических существ. Дьявол выбирает ортодоксально-злое мировоззрение, и не склоняется к нему, он ортодоксально- злой по своей природе. Если он по какой-то причине перестанет быть таковым, то он перестанет быть дьяволом.

Большинство существ, не способных к рациональному мышлению, **не имеют мировоззрения**. Такие существа не могут делать моральные или нравственные решения и действия из-за своей звериной природы. Например, акулы жестокие хищники, но они не злые; у них нет мировоззрения.

Дворфийский алфавит



Языки

Выбранная вами раса определяет, какими языками владеет ваш персонаж по умолчанию, ваше происхождение может дать вам один или несколько дополнительных языков. Запишите их на вашем листе персонажа.

Выберите ваши языки из таблицы Стандартных Языков, или выберите тот, который является общепринятым в вашей кампании. С разрешения МП, вы можете также выбрать языки из таблицы Экзотических Языков или секретный язык, такой как воровской жаргон или тайный язык друидов.

Некоторые из этих языков на самом деле являются языковыми семьями, имеющими множество диалектов. Например, Первородный язык, включает диалекты Ауран, Акуан, Игнан и Терран, по одному для каждого стихийного плана. Существа, говорящие на разных диалектах одного языка, способны общаться друг с другом.

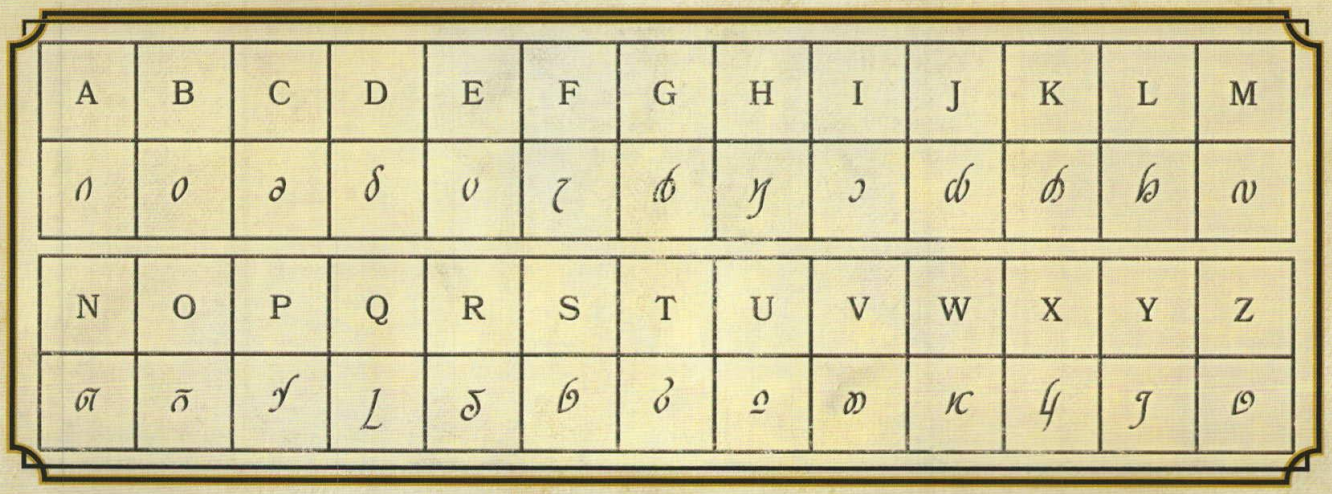
Стандартные языки

Язык	Типичные носители	Письменность
Общий	Люди	Общая
Дворфийский	Дворфы	Дворфийская
Эльфийский	Эльфы	Эльфийская
Язык великанов	Огры, великаны	Дворфийская
Гномский	Гномы	Дворфийская
Гоблинский	Гоблинойды	Дворфийская
Язык халфлингов	Халфлинги	Общая
Орочий	Орочий	Дворфийская

Экзотические языки

Язык	Типичные носители	Типичные носители
Адский	Демоны	Инфернальная
Божественный	Божественные	Божественная
Драконий	Драконы, драконорожденные	Драконья
Нижний	Иллитиды, бехолдеры	—
Инфернальный	Дьяволы	Инфернальная
Первородный	Элементали	Дворфийская
Сильванский	Феи	Эльфийская
Подземный	Торговцы Подземья	Эльфийская

Эльфийский алфавит



Тика и Артемис: мировоззрение

Тика Вейлан нейтрально-добрая, она добросердечная по своей природе и стремится помочь другим. Артемис - ортодоксально злой, он равнодушен к ценности жизни, но по-крайней мере профессионально подходит к убийствам.

Будучи злым персонажем, Артемис не очень годится в приключенцы. Он начал свою карьеру в качестве злодея, и сотрудничает с другими, только когда это необходимо и соответствует его интересам. В большинстве игр, злые приключенцы являются источником проблем для тех, кто не разделяет их цели и интересы. Злое мировоззрение больше подходит монстрам и негодяям.

Индивидуальные характеристики

Когда вы создаете личность своего персонажа, то ряд черт, манер, привычек, убеждений и недостатков помогут сделать его уникальным и по-настоящему живым персонажем. В этой главе представлены четыре категории характеристик: черты, идеалы, узы и изъяны. Однако помимо этих категорий, подумайте также о любимых словах или фразах, причудах или жестах, недостатках и нелюбимых вещах вашего персонажа.

Каждое происхождение, описанная в этой главе, включает в себя характеристики, которые вы можете использовать. Не ограничивайтесь предложенными вариантами, пускай они послужат лишь отправной точкой для вас.

Личные черты

Дайте своему персонажу две личных черты. Это мелкие и простые, которые отличают его от всех других персонажей. Ваши черты должны сообщать что-то интересное и забавное о вашем персонаже. Они должны быть самоописанием, выделяющим вашего персонажа. "Я очень умный" - плохая черта, поскольку она описывает множество персонажей. Тогда как "Я прочитал все книги в крепости Кэндлкип" сообщает специфическую информацию об интересах и склонностях вашего персонажа.

Личные черты могут описывать то, что вы любите, ваши прошлые достижения, самооценку или манеры вашего персонажа, его страхи или нелюбимые вещи, или отражать его параметры.

Тика и Артемис: индивидуальные характеристики

Тика и Артемис имеют ярко выраженные черты. Тика Вейлан не любит хвастунов и боится высоты с тех пор, как упала с большой высоты, будучи еще вором. Артемис Энтрери всегда готов к самому худшему и действует быстро, точно и решительно.

Рассмотрим их идеалы. Тика Вейлан невинна, почти как ребенок, она верит в ценность жизнь и важность сочувствия. Будучи нейтрально-доброй, она придерживается идеалов жизни и уважения. Артемис Энтрери никогда не позволяет эмоциям взять верх, он всегда ищет способ улучшить свои навыки. Его ортодоксально-злое мировоззрение дает ему идеалы беспристрастия и жажды силы.

Узы Тики Вейлан это Приют Последней Надежды. Хозяин этой таверны дал ей шанс начать новую жизнь, а её дружба с нынешними компаньонами зародилась именно во время работы здесь. Уничтожение таверны армией драконов дал Тике повод ненавидеть их с особой силой. Её узы можно выразить фразой: "Я сделаю всё что потребуется, чтобы наказать драконов за разрушение Приюта Последней Надежды."

Узы Артемиса Энтрери это довольно странные и даже парадоксальные отношения с Дриззтом До'Урденом, равным ему как во владении мечом, так и во мрачной решительности. В своей первой схватке С Дриззтом, Артемис понял, что они в чем-то похожи, если бы его жизнь сложилась иначе, он мог бы стать таким же героем, как этот дроу. С этого момента Артемис стал не просто убийцей, он стал антигероем, которым движет его жажда соперничества с Дриззтом. Его узы можно выразить фразой: "Я не успокоюсь до тех пор, пока не докажу, что я лучше, чем Дриззт До'Урден."

Оба этих персонажа также имеют важные изъяны. Тика Вейлан наивна и эмоционально ранима, она моложе своих товарищей, и ей не нравится, что с ней обращаются как с ребенком, которым она была несколько лет назад. Её можно побудить поступиться своими принципами, если какой-то определенный поступок продемонстрирует её зрелость. Артемис Энтрери полностью воздерживается от каких-либо личных взаимоотношений и хочет, чтобы его оставили одного.

Неплохой способ придумать себе черты, это взглянуть на свои самые высокие и низкие параметры, а затем придумать черты, связанные с ними. Они могут быть как положительные, так и отрицательные: вы можете очень стараться преодолеть недостатки, вызванные низким параметром, или напротив бахвалиться высоким.

Идеалы

Опишите один идеал, который движет вашим персонажем. Идеалы — это что-то, во что вы верите очень сильно, моральные и нравственные принципы, побуждающие вас к действиям. Идеалы охватывают всё: от ваших жизненных целей, до основных убеждений и верований.

Идеалы могут отвечать на любой из следующих вопросов: Каким принципам вы никогда не измените? Что заставит вас пойти на жертвы? Что побуждает вас к действию и ведет к целям и амбициям? К чему вы стремитесь больше всего?

Вы можете выбрать любые идеалы, но лучше всего начать с мировоззрения вашего персонажа. Каждое происхождение в этой главе включает в себя шесть идеалов. Пять из них связаны с определенными аспектами мировоззрения: закон, хаос, добро, зло и нейтралитет. Последний идеал больше связан с самим происхождением, нежели с какими-то моральными и этическими принципами.

Узы

Придумайте узы для вашего персонажа. Они символизируют его связи с людьми, местами и событиями. Они связаны с его происхождением. Узы могут вдохновлять вас на героические поступки, а угроза для них может заставить вас действовать против собственных интересов. Подобно идеалам, они определяют цели и мотивации персонажа.

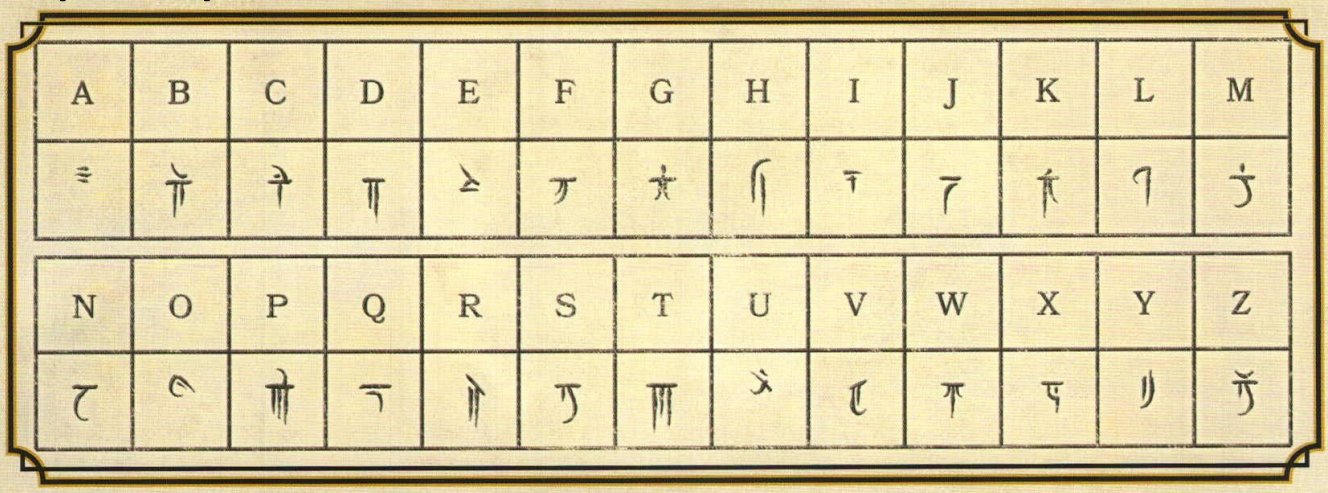
Узы могут отвечать на любой из этих вопросов: Кто для вас дороже всего? Привязаны ли вы к какому-то особому месту? Есть ли у вас предмет, которым вы очень дорожите?

Ваши узы могут быть связаны с вашим классом, расой или другим аспектом личности или истории вашего персонажа. Во время ваших приключений, у вас могут сформироваться новые узы.

Изъяны

Наконец, выберите изъян вашего персонажа. Это может быть порок, страсть, страх или слабость - всё что может погубить вас или заставить действовать против своих интересов. Изъян более важен, чем негативные личные черты, и может отвечать на следующие вопросы: Что приводит вас в ярость? Есть ли человек, идея или событие, которых вы очень боитесь? Каковы ваши пороки?

Драконий алфавит



Воодушевление

Воодушевление - это правило, которое может использовать Мастер Подземелий, чтобы наградить вас, за грамотный отыгрыш персонажа, в соответствии с его чертами, узами, идеалами и изъянами. Например, если вы поможете притесняемым, имея черту сочувствия, это может помочь вам в переговорах с Принцем Нищих. Или защита родной деревни, с которой вы связаны узами, поможет вам отразить наложенное на вас заклинание.

Получение воодушевления

МП может дать вам воодушевление по разным причинам. Обычно это награда за то, что вы отыгрываете персонажа, согласно его чертам, узам и изъянам, или другим способом привлекательно изображаете его. Ваш МП расскажет вам, как получить воодушевление.

Воодушевление либо есть, либо его нет. Нельзя накопить много "воодушевлений" на будущее.

Использование воодушевления

Если у вас есть воодушевление, вы можете потратить его, чтобы получить преимущество при броске атаки, проверке параметра или спасброске.

Кроме того, если у вас есть воодушевление, вы можете наградить им другого игрока за хороший отыгрыш роли, умную мысль или просто за какое-либо захватывающее действие. Когда другой персонаж вносит значимый вклад в развитие истории, делая ее веселой и интересной, вы можете отдать свое воодушевление ему.

Происхождение

Любая история имеет свое начало. Происхождение вашего персонажа описывает, откуда он родом, как встал на путь приключений, и каково его место в мире. Ваш воин мог быть отважным рыцарем или опытным солдатом. Волшебник мог быть мудрецом или ремесленником. Плут мог состоять в воровской гильдии или же быть придворным шутом.

Выбор происхождения дает вам важные намеки о личности вашего персонажа. Главный вопрос, который необходимо задать о своем происхождении это: *что изменилось*? Почему ваш персонаж перестал заниматься тем, что описано в его предыстории, и отправился на поиски приключений? Где вы раздобыли деньги на покупку начальной экипировки, или если вы родом из богатой семьи, то почему у вас не так много денег? Где вы обучались навыкам вашего класса? Что отличает вас от обычных людей, обладающих схожим происхождением?

Тика и Артемис: происхождение

Тика Вейлан и Артемис Энтрери оба провели свои ранние годы в городских трущобах. Дальнейшая работа Тики в таверне не сильно повлияла на нее, поэтому она выбирает происхождение беспризорницы, получая умения Ловкость Рук и Скрытность, и владение воровскими инструментами. На Артемиса больше всего повлияло его криминальное прошлое, поэтому он имеет навыки Обмана и Скрытности, а также владение воровскими инструментами и ядами.

Примеры происхождений, описанные в этой главе, дают определенные преимущества (черты, умения и языки), а также советы по отыгрышу роли.

Умения

Каждое происхождение дает персонажу два умения, которые подробно описаны в главе 7.

Кроме того, большинство происхождений дают владение одним или несколькими инструментами. Инструменты и владение ими описаны в главе 5.

Если персонаж получает одно и тоже умение из двух разных источников, он может выбрать другое умение того же типа.

Языки

Некоторые происхождения также дают дополнительные языки помимо тех, которые заданы расой. Языки описаны в этой главе ранее.

Экипировка

Каждое происхождение дает какой-либо набор начальной экипировки. Если вы используете правило покупки своего снаряжения, описанное в главе 5, то происхождение не дает вам начальной экипировки.

Предлагаемые характеристики

Происхождение содержит ряд характеристик, которые вы можете использовать. Вы можете выбрать их самостоятельно, определить их случайно, бросив кубик, или же использовать предложенные варианты, чтобы придумать собственные характеристики.

Изменение происхождения

Возможно вам захочется поменять некоторые из деталей происхождения, чтобы оно более удачно подходило к вашей кампании. Для этого вы можете поменять черту на любую другую, выбрать другие два умения, и два других владения инструментами или языками из других происхождений. Вы можете использовать начальную экипировку, указанную в вашем происхождении или же купить снаряжение за деньги, как это описано в главе 5. (Если вы решили купить снаряжение, то также не получаете экипировку, предписанную вашим классом.) Наконец, выберите две личных черты, один идеал, одни узы и один изъян.

Если вы не можете найти характеристики, которая подходит к вашему происхождению, то вы можете придумать новые вместе с МП.

Священнослужитель

Вы провели свою жизнь в служении определенному богу или пантеону богов в храме. Вы являетесь посредником между священным миром и миром смертных, выполняя священные ритуалы и жертвоприношения, чтобы явить верующим чудеса божии. Вы не обязательно должны быть клириком, священные ритуалы — это вовсе не призыв божественной энергии.

Выберите бога, пантеон богов или квазибожественную сущность, из тех, что перечислены в приложении Б, или тех, что даны вам МП. Затем вместе с МП подумайте о природе вашего служения богу. Были ли вы незначительным лицом в храме, с детства воспитанным помогать священникам в их ритуалах? Или вы были верховным жрецом, который однажды захотел служить своему богу иначе? Возможно вы были лидером небольшого культа, основанного за пределами обычной системы храмов, или же ваш культ и вовсе поклонялся демону, которого вы теперь отвергаете.

Умения: Интуиция, религия

Языки: Два на ваш выбор

Экипировка: Священный символ (подарок, полученный в момент начала своей священной службы), книга молитв или молитвенная мельница, 5 палочек фимиама, риза, набор обычной одежды и кошелек с 15 золотыми монетами.

Особенность: Приют для верующих

Будучи священнослужителем, вы получаете уважение тех, кто разделяет вашу веру, а также можете проводить религиозные церемонии вашего божества. Вы и ваши товарищи можете рассчитывать на бесплатное лечение и кров в любом храме, святилище или другом учреждении, исповедующем вашу веру, хотя вам придется предоставить любые материальные компоненты, которые понадобятся для заклинаний. Те, кто разделяют вашу религию, поддержат вас (но только вас) по мере своих возможностей.

У вас также могут быть особые связи с конкретным храмом, посвященным вашему божеству или пантеону. Это может быть храм, где вы служили ранее, если у вас остались хорошие отношения с ним, или другой храм, где вы нашли свой новый дом. Находясь рядом с этим храмом, вы можете попросить местных священников о помощи, при условии, что у вас хорошие отношения с храмом, и требуемая вами помощь не опасна.

Предлагаемые характеристики

Образ священнослужителя формируется в соответствии с его жизнью и службой в храме или другом религиозном сообществе. Их изучение истории и догматов своей веры, их отношение с храмами, святынями и другими членами церковной иерархии влияют на их поведение и идеалы. Их изъяны могут быть связаны со скрытыми лицемерными или еретическими идеями, или же с идеалом или узами, доведенными до крайности.

d8 Личные черты

1. Я боготворю какого-либо героя своей веры, и постоянно привожу в пример его деяния и поступки.
2. Я могу общие взгляды с самыми жестокими врагами, я сочувствую им и всегда стремлюсь к мирному разрешению конфликта.
3. Я вижу предзнаменования в каждом событии и действии. Боги пытаются говорить с нами, нам лишь нужно слушать.
4. Ничто не сможет пошатнуть мой оптимизм.
5. Я цитирую (или неправильно цитирую) священные писания и выражения в любой ситуации.
6. Я терпим (или нетерпим) к другим верованиям и уважаю (осуждаю) поклонение другим богам.
7. Я наслаждался хорошей едой, напитками и жизнью среди элиты моего храма. Суровая жизнь бесит меня.
8. Я провел много лет, служа в своем храме, поэтому у меня мало опыта в общении с людьми во внешнем мире.

d6 Идеал

1. **Традиции.** Древние традиции веры и жертвоприношений должны соблюдаться и поддерживаться. (Закон)
2. **Милосердие.** Я всегда стремлюсь помочь нуждающимся, во что бы то ни стало. (Добро)
3. **Изменения.** Мы должны помогать вносить изменения, к которым стремятся наши боги в этом мире. (Хаос)
4. **Сила.** Я мечтаю однажды добраться до вершины церковной иерархии моей веры. (Закон)
5. **Вера.** Я верю, что мой бог направит мои действия. Я верю, что всё будет хорошо, если я буду стараться. (Закон)
6. **Стремление.** Я хочу доказать, что достоин милости своего бога, и поэтому всегда действую в соответствии с его учениями. (Любое)

d6 Узы

1. Я готов на всё, лишь бы достать древний артефакт моей религии, утраченный много лет назад.
2. Однажды я отомщу порочным священникам моего храма, которые заклеймили меня еретиком.
3. Я жизнью обязан священнику, который взял меня к себе после смерти моих родителей.
4. Я делаю всё во благо простых людей.
5. Я готов на всё, чтобы защитить храм, где я служил.
6. Я хочу защитить священный текст, который мои враги считают еретическим и хотят уничтожить.

d6 Изъян

1. Я сильно критикую других, но себя еще сильнее.
2. Я слишком доверяю тем, кто находится на вершине иерархии моего храма.
3. Моя набожность порой побуждает меня слепо доверять тем, кто разделяет мою веру.
4. Я слишком упрямый
5. Я подозрителен к посторонним и всегда ожидаю от них худшего
6. Если я поставил перед собой цель, я одержимо следую ей, даже во вред всему остальному в моей жизни.

Обманщик

Вы всегда умели обращаться с людьми. Вы знаете, что ими движет. После нескольких минут общения, вы уже можете играть с их сердцами и желаниями. Несколько наводящих вопросов, и вы читаете их как открытую книгу. Это полезный навык, и вы в полной мере используете его на благо себе.

Вы знаете, чего хотят люди и даете это, вернее обещаете дать. Здравый смысл должен подсказывать людям, когда что-то слишком хорошо, чтобы быть правдой, однако здравого смысла не хватает, когда в дело вступаете вы. Флакон с розовой жидкостью несомненно вылечит эту ненормальную сыпь, а это лекарство, которое на самом деле серебряный порошок с добавлением жира, может вернуть вашу энергию и молодость, а вот этот мост в городе совершенно случайно оказался выставлен на продажу. Все эти чудеса кажутся совершенно невероятными, но вы заставляете их звучать правдиво.

Умения: Обман, Ловкость Рук

Владение инструментами: Набор для маскировки, набор для подделки

Экипировка: Набор хорошей одежды, набор для маскировки, предметы для мошенничества на ваш выбор (десять закупоренных бутылочек с цветной жидкостью, набор утяжеленных кубиков, колода помеченных карт, кольцо- печатка выдуманного герцог), кошелек с 15 зм.

Излюбленные махинации

Каждый обманщик имеет излюбленный метод, который он предпочитает использовать. Выберите тип мошенничества из таблицы ниже.

d6	Мошенничество
1	Я мошенничаю в азартных играх.
2	Я подделываю монеты или документы.
3	Я вкрадываюсь в доверие к другим людям, чтобы использовать их слабости и завладеть их имуществом.
4	Я меняю личности как одежду.
5	Я жульничаю, используя ловкость рук, на углах улиц.
6	Я убеждаю людей, что бесполезный хлам, стоит того, чтобы потратить на него деньги.

Особенность: Фальшивая личность

Вы создали себе вторую личность, включая документы, связи и маскировку, которая заставит всех принять вас за другого человека. Кроме того, вы можете подделывать документы, включая официальные бумаги и личные письма, если хоть раз видели подобный документ или почерк того, чей документ вы хотите подделать.

Предлагаемые характеристики

Обманщики - это разнообразные люди, скрывающие свою истинную сущность под придуманными ими масками. Они принимают образы, отражающие то, что люди хотят видеть и во что они верят. Но их настоящая сущность, порой, мучима совестью, старым врагом или укоренившимся недоверием.

d8	Личные черты
1	Я быстро влюбляюсь и охладеваю, и всегда преследую кого-то.
2	У меня есть шутка на любой случай, особенно тогда, когда юмор неуместен.
3	Лесть - мой излюбленный способ получить желаемое.
4	Я прирожденный игрок и не могу удержаться от риска, когда он может окупиться.
5	Я лгу практически всегда, даже если на то нет веской причины.
6	Сарказм и оскорбления - мои лучшие оружия.
7	У меня есть несколько священных символов и я призываю к любому божеству, которое может пригодиться в нужный момент.
8	Я подбираю всё, что имеет хоть какую-то ценность.

d6	Идеал
1	**Независимость.** Я свободен, никто не смеет указывать мне, что делать. (Хаос)
2	**Справедливость.** Я никогда не обманываю тех, кто не может позволить себе лишиться пары монет. (Закон)
3	**Милосердие.** Я раздаю полученные деньги среди тех, кто в них нуждается. (Добро)
4	**Творчество.** Я не использую одну аферу дважды. (Хаос)
5	**Дружба.** Материальные блага приходят и уходят. Дружба остается навсегда. (Добро)
6	**Стремление.** Я собираюсь добиться многого. (Любое)

d6	Узы
1	Я обманул опасного человека, и должен постараться, чтобы я или те, кто мне дорог, никогда не встретились с ним.
2	Я обязан всем своему наставнику - ужасному человеку, который наверно гниет где-то в тюрьме.
3	Где-то там у меня есть ребенок, который не знает обо мне. Я хочу сделать этот мир лучше для него.
4	Я родом из благородной семьи, и однажды я верну назад земли и титул, которых меня лишили.
5	Могущественная личность убила того, кого я любил. Однажды я отомщу ему.
6	Я обманул и погубил человека, который не заслужил этого, я стремлюсь искупить свои грехи, но никогда не смогу простить себя.

d6	Изъян
1	Я падок на красивые лица.
2	Я всегда в долгах, поскольку трачу деньги на роскошь быстрее, чем успеваю их зарабатывать.
3	Я уверен, что никто не сможет меня обмануть так, как я обманываю других.
4	Я слишком жаден, поэтому всегда иду на риск, если есть шанс заработать.
5	Я не могу не обманывать людей, более могущественных, чем я.
6	Ненавижу признавать, но я убегаю и спасаю свою шкуру всякий раз, когда дело пахнет жареным.

Преступник

Вы - опытный преступник, привыкший нарушать закон. Проведя много времени среди других преступников, вы наладили связи в преступном мире. Вы ближе большинства людей к миру убийств, воровства и насилия, которые преобладают на дне цивилизации, и до этого момента выживали, попирая правила и законы общества.

Умения: Обман, Скрытность

Владение инструментами: Один из игорных наборов, воровские инструменты

Экипировка: монтировка, набор тёмной одежды с капюшоном, кошелек с 15 золотыми монетами.

Преступная специальность

Существует множество видов преступников, и в составе воровской гильдии или другой преступной организации каждый член имеет свою специальность. Даже преступники, действующие независимо от таких организаций, отдают предпочтение определенному виду преступлений. Выберите роль, которую вы играли в криминальном сообществе.

d8	Специальность	d8	Специальность
1	Шантажист	5	Бандит с большой дороги
2	Взломщик	6	Наемный убийца
3	Головорез	7	Карманник
4	Скупщик краденого	8	Контрабандист

Особенность: Криминальные связи

У вас есть надежный человек в преступном мире, который выполняет роль связного с другими преступниками. Вы знаете как обмениваться с ним сообщениями даже на большом расстоянии; вы знаете местных посыльных, продажных караванщиков и моряков, которые могут доставить ваше сообщение.

Предлагаемые характеристики

Внешне преступники могут казаться злодеями, и большинство из них ими и являются. Но некоторые из них имеют множество привлекательных характеристик. Даже у воров есть свой кодекс чести, однако преступники редко выказывают какое-то уважение закону и власти.

d8	Личные черты
1	У меня всегда есть план, на случай если дела пойдут плохо.
2	Я всегда спокоен независимо от ситуации. Я никогда не повышаю голос, и не позволяю эмоциям овладеть мной.
3	Первое, что я делаю, оказавшись в новом месте, это записываю места, где находится или может быть спрятано что-либо ценное.
4	Я предпочитаю заводить новых друзей, чем врагов.
5	Мое доверие очень трудно завоевать. Те, кто выглядят самыми честными, чаще всего имеют больше всего тайн.
6	Я не обращаю внимания на риск. Не говорите мне о шансах на успех.
7	Лучший способ заставить меня что-то сделать, это сказать, что это невозможно.
8	Я выхожу из себя от малейшего оскорбления.

d6	Идеал
1	**Честь.** Я не ворую у своих коллег. (Закон)
2	**Свобода.** Оковы существуют, чтобы их ломали, также, как и тех, кто их создает. (Хаос)
3	**Милосердие.** Я ворую у богатых, чтобы помочь тем, кто в этом нуждается. (Добро)
4	**Жадность.** Я готов на всё что угодно, чтобы разбогатеть. (Зло)
5	**Люди.** Я верен не идеалам, а своим друзьям. Любой, кто угрожает им, должен быть готов отправиться вниз по реке Стикс. (Нейтрал)
6	**Искупление.** В каждом есть искра добра. (Добро)

d6	Узы
1	Я стремлюсь вернуть старый долг, своему щедрому благодетелю.
2	Всё, что я зарабатываю нечестным путем, я отдаю семье.
3	Важная для меня вещь была украдена, и я намереваюсь украсть ее назад.
4	Я стану величайшим вором.
5	Я виновен в ужасном преступлении. Надеюсь я смогу искупить свою вину.
6	Моя ошибка привела к смерти того, кого я любил. Этого никогда больше не повторится.

d6	Изъян
1	Когда я вижу что-либо ценное, я только и думаю о том, чтобы украсть это.
2	Выбирая между друзьями и деньгами, я обычно выбираю деньги.
3	Если есть какой-либо план, я забываю о нем. Если я не забываю о нем, то просто игнорирую его.
4	У меня есть привычка, которая проявляется, когда я вру.
5	Я убегаю всякий раз, когда дело пахнет жареным.
6	Невинный человек, попал в тюрьму за преступление, которое я совершил. Но мне на это плевать.

Вариант преступника: Шпион

Хотя ваши способности не сильно отличаются от бандита или контрабандиста, вы применяете их по-другому: в качестве шпиона. Возможно вы стали официальным агентом короля, или же продаете секреты тому, кто больше предложит.

Артист

Вы расцветаете, находясь перед зрителями. Вы знаете, как привести их в восторг, развлечь и даже воодушевить их. Ваши стихи взбудораживают сердца слушателей, пробуждая грусть или радость, смех или гнев. Ваша музыка поднимает их дух или заставляет грустить. Ваш танец не позволяет отвести глаза, а юмор поражает в самое сердце. Какие-бы умения вы не использовали, искусство - это ваша жизнь.

Умения: Акробатика, Представление

Владение инструментами: Набор маскировки, один тип музыкальных инструментов.

Экипировка: музыкальный инструмент (один на выбор), подарок от поклонника (любовное письмо, локон волос или безделушка), костюм, кошелек с 15 золотыми.

Умения артиста

Хороший артист обладает широким спектром умений, демонстрируемых во время представления. Выберите от одного до трех умений из таблицы ниже.

d10	Умение артиста	d10	Умение артиста
1	Актер	6	Музыкант
2	Танцор	7	Поэт
3	Огнеглотатель	8	Певец
4	Шут	9	Рассказчик
5	Жонглер	10	Акробат

Особенность: По многочисленным просьбам

Вы всегда можете найти место для выступления. Обычно это гостиница или таверна, но может быть и цирк, театр или даже званый ужин. В таких местах вы получаете бесплатное жилье и питание скромного или приличного уровня (зависит от уровня заведения), пока вы выступаете каждый вечер.

Кроме того, ваше выступление делает вас местной знаменитостью. Когда незнакомцы узнают вас в городе, где вы выступали, они обычно испытывают к вам расположение.

Предлагаемые характеристики

Успешные артисты должны быть способны завладеть и удержать внимание публики, поэтому обычно это яркие и сильные личности. Они склонны к романтике, и часто цепляются за возвышенные идеалы в искусстве и оценке красоты.

d8	Личные черты
1	Я знаю истории, подходящие к любой ситуации.
2	Всякий раз, когда я приезжаю в новое место, я собираю местные слухи и распространяю сплетни.
3	Я безнадежный романтик, который всегда находится в поисках кого-то "особенного".
4	Никто не способен долго злиться на меня или рядом со мной. Я способен разрядить любую напряженность.
5	Я люблю хоро шие оскорбления, даже против меня.
6	Я люблю находиться в центре внимания.
7	Во всем меня устраивает только совершенство.
8	Мое настроение меняется также быстро, как тон в моих песнях.

d6	Идеал
1	**Красота.** Когда я выступаю, я делают мир лучше, чем он был. (Добро).
2	**Традиции.** Истории, легенды и песни прошлого ни в коем случае нельзя забывать, они учат нас тому, кто мы есть. (Закон)
3	**Изобретательность.** Мир нуждается в новых идеях и смелых решениях. (Хаос)
4	**Жадность.** Всё что мне нужно, это деньги и слава. (Зло)
5	**Люди.** Я люблю видеть улыбки на лицах людей, когда я выступаю. И это главное. (Нейтрал)
6	**Честность.** Искусство - это отражение души; оно должно исходить от сердца и показывать кто мы есть. (Любое)

d6	Узы
1	Я дорожу своим инструментом больше всего на свете, он напоминает мне о моей любви.
2	Кое-кто украл мой драгоценный инструмент, и однажды я верну его себе.
3	Я хочу быть знаменитым, во что бы то ни стало.
4	Я боготворю героя из древних легенд и веду себя так, как поступил бы он.
5	Я сделаю всё, чтобы доказать, что я лучше моего ненавистного соперника.
6	Я готов на всё, ради товарищей из моей старой труппы.

d6	Изъян
1	Я сделаю всё, чтобы заполучить славу и известность.
2	Я падок на красивые лица.
3	Из-за скандала я никогда не смогу вернуться домой. Подобные проблемы кажется всюду следуют за мной.
4	Однажды я высмеял дворянина, и он все еще охотится за моей головой. Скорее всего я еще повторю эту ошибку.
5	У меня плохо удается скрывать свои истинные чувства. Мой острый язык вечно приносит проблемы.
6	Несмотря на все мои усилия, я всё еще не заслуживаю доверия своих друзей.

Вариант артиста: Гладиатор

Гладиатор также способен развлекать толпу, как и менестрель или цирковой артист. Он натренирован превращать сражение в выступление, способное увлечь толпу. Эти показные бои и являются вашим умением, хотя вы не брезгуете и навыками актера или акробата. Благодаря своей особенности "По многочисленным заявкам", вы можете найти любое место, где проходят подобные бои: гладиаторскую арену или секретный бойцовский клуб. Вы можете заменить музыкальный инструмент вашей начальной экипировки, на недорогое, но необычное оружие, например, трезубец или сеть.

Народный герой

Вы родом из простого народа, но судьбой вам предначертано большее. Жители родной деревни уже считают вас героем, и судьба зовет вас противостоять тиранам и монстрам, всюду угрожающим простому народу.

Умения: Дрессировка, Выживание

Владение инструментами: Один из наборов ремесленника, средства передвижения (наземные)

Экипировка: Набор инструментов ремесленника (на ваш выбор), железный котелок, простая одежда, кошелек с 10 золотыми.

Определяющее событие

Раньше у вас была обычная крестьянская профессия, например, фермер, шахтер, слуга, пастух, дровосек или могильщик. Но произошло событие, которое изменило ваш путь, указав на ваше великое предназначение. Выберите одно из событий, сделавших вас народным героем.

d10	Определяющее событие
1	Я дал отпор приспешникам тирана.
2	Я спас людей во время природного бедствия.
3	Я в одиночку справился с ужасным монстром.
4	Я украл у продажного торговца и раздал деньги бедным.
5	Я возглавил ополчение против вторгнувшейся армии.
6	Я вломился в замок тирана, чтобы украсть оружие и вооружить народ.
7	Я тренировал крестьян, использовать фермерские инструменты в качестве оружия против солдат тирана.
8	Лорд отменил плохое постановление, после того, как я возглавил символический акт протеста.
9	Божественное существо, фея или кто-то еще благословил меня или открыл мое истинное происхождение.
10	После призыва в армию лорда, я поднялся в звании и был награжден за героизм.

Особенность: Деревенское гостеприимство

Поскольку вы родом из простого народа, вы легко сходитесь с ними. Вы можете найти укрытие, отдых или помощь среди простолюдинов, если не показали, что представляете для них опасность. Они укроют вас от закона или тех, кто вас ищет, однако не станут рисковать жизнями ради вас.

Предлагаемые характеристики

Народный герой родом из простого народа, к лучшему это или к худшему. Большинство из них расценивают свое происхождение как благо, нежели как недостаток, и их родная община всегда остается дорогим для них местом.

d8	Личные черты
1	Я сужу о людях по их действиям, а не по их словам.
2	Если кто-то в беде, я всегда готов прийти на помощь.
3	Когда я решился на что-либо, то я сделаю это несмотря ни на что.
4	У меня очень сильное чувство справедливости и я пытаюсь найти справедливое решение в любом споре.
5	Я уверен в своих способностях и делаю всё, чтобы придать другим уверенность.
6	Размышляют пускай другие, я предпочитаю действовать.
7	Я злоупотребляю длинными словами, чтобы казаться умнее.
8	Мне быстро всё наскучивает. Когда же найду то, что уготовано мне судьбой.

d6	Идеал
1	**Уважение.** Люди заслуживают, чтобы к ним относились с достоинством и уважением. (Добро)
2	**Справедливость.** Ни к кому нельзя относиться предосудительно. (Закон)
3	**Свобода.** Нельзя допустить, чтобы тираны притесняли народ. (Хаос)
4	**Сила.** Если я стану сильным, я смогу брать всё, что захочу. (Зло)
5	**Искренность.** Нет стоит притворяться тем, кем ты не являешься на самом деле. (Нейтрал)
6	**Судьба.** Никто не сможет увести меня с пути, предназначенного мне судьбой. (Любое)

d6	Узы
1	У меня есть семья, но я не знаю где они. Надеюсь однажды мы встретимся.
2	Я работал в поле, я люблю землю и сделаю всё, чтобы защитить её.
3	Однажды гордый дворянин жестоко избил меня, теперь я мщу каждому задире, которого встречаю.
4	Мои инструменты - это символы моей прошлой жизни. Я несу их, чтобы никогда не забывать о своих корнях.
5	Я защищу тех, кто не может защитить себя сам.
6	Я бы хотел, чтобы любовь моего детства отправилась вместе со мной на поиски судьбы.

d6	Изъян
1	Тиран, который правит моей землей, не остановится ни перед чем, чтобы увидеть меня мертвым.
2	Я верю в важность судьбы, предначертанной мне, поэтому я слеп к своим недостаткам и шансам на провал.
3	Люди, знавшие меня в молодости, знают мой позорный секрет, поэтому я никогда не смогу вернуться домой.
4	У меня есть слабость к порокам больших городов, в особенности к крепкой выпивке.
5	Втайне я верю, что было бы лучше, если бы я был тем тираном, который правит страной.
6	Мне трудно довериться моим союзникам.

Гильдейский ремесленник

Вы являетесь членом гильдии ремесленников, занимающейся определенным делом и находящейся в близких отношениях с другими ремесленниками. Вы общепринятый член торгового мира, свободный от оков феодального порядка, благодаря своему таланту и состоянию. Вы обучались мастерству у учителя под эгидой своей гильдии, пока сами не стали полноценным мастером.

Умения: Интуиция, Убеждение
Владение инструментами: Один из ремесленных наборов
Языки: Один язык на ваш выбор
Экипировка: Набор ремесленника (один на ваш выбор), рекомендательное письмо от своей гильдии, костюм путешественника, кошелек с 15 золотыми.

Гильдейское дело

Гильдии обычно находятся в больших городах, способных обеспечить несколько ремесленников одной профессии. Однако, ваша гильдия может состоять из обширной сети ремесленников, работающих в разных городах и деревнях. Обсудите устройство вашей гильдии вместе с МП. Вы можете выбрать дело вашей гильдии из таблицы ниже.

d20	Гильдейское дело
1	Алхимики и аптекари
2	Оружейники и слесари
3	Пивовары и виноделы
4	Каллиграфы и писцы
5	Плотники, кровельщики и штукатуры
6	Картографы и землемеры
7	Сапожники
8	Повара и пекари
9	Стеклодувы и стекольщики
10	Ювелиры и огранщики
11	Кожевники, скорняки и дубильщики
12	Каменщики и каменотесы
13	Художники, портретисты и изготовители вывесок
14	Гончары и изготовители черепицы
15	Корабельные плотники и изготовители парусов
16	Кузнецы и плавильщики
17	Жестянщики и литейщики
18	Изготовители повозок и колесные мастера
19	Ткачи и красильщики
20	Резчики по дереву, бочары и изготовители луков

Будучи членом гильдии, вы обладаете всеми навыками, необходимыми, чтобы сделать законченные товары из сырья (в соответствии с вашим владением инструментами), а также принципами ведения торговли и бизнеса. Вопрос в том, бросите ли вы вашу профессию ради приключений, или постараетесь совместить их.

Особенность: Членство гильдии

Будучи состоявшимся и уважаемым членом гильдии, вы можете рассчитывать на некоторые блага, предоставляемые гильдией. Члены вашей гильдии обеспечат вас жильем и пищей, и даже оплатят ваши похороны, если необходимо. В некоторых городах, гильдейский дом позволяет встретиться с вашими коллегами, а также является отличным местом для поиска покровителей, союзников или наемников.

Гильдии часто обладают невероятной политической силой. Если вас обвиняют в преступлении, то гильдия поддержит вас, если можно доказать вашу невиновность, или преступление может быть оправдано. Гильдия также открывает доступ к важным политическим личностям, если вы имеете высокое положение. Такие связи могут потребовать денежных затрат или материальных пожертвований в казну гильдии.

Вы должны совершать ежемесячные гильдейские взносы в размере 5 золотых монет. Если вы пропускаете платеж, вы должны оплатить их позже, если хотите остаться в хороших отношениях с гильдией.

Предлагаемые характеристики

Ремесленники - это самые обычные люди в мире, до тех пор, пока они не отложат свои инструменты и отправятся на поиски приключений. Они ценят тяжелый труд и важность отношений, но уязвимы к жадности и алчности.

d8	Личные черты
1	Я верю, что любое дело, за которое берешься, нужно делать правильно. Что поделаешь, я - перфекционист.
2	Я сноб, который смотрит свысока на тех, кто не может оценить высокое искусство.
3	Я всегда хочу знать, как всё устроено, и это раздражает людей.
4	Я знаю множество умных афоризмов и поговорок на все случаи жизни.
5	Я груб к тем людям, которые не разделяют моего любви к тяжелому труду и справедливости
6	Я люблю поговорить о своей профессии.
7	Мне трудно расставаться со своими деньгами, поэтому я торгуюсь до последнего.
8	Я широко известен благодаря моим работам, и хочу, чтобы каждый оценил её. Меня всегда удивляет, когда кто-либо не знает обо мне.

d6	Идеал
1	**Общность.** Долгом каждого цивилизованного человека является укрепление связей с другими людьми и безопасности цивилизации. (Закон)
2	**Щедрость.** Мои таланты созданы для того, чтобы использовать их на благо всего мира. (Добро)
3	**Свобода.** Каждый должен быть волен жить той жизнью, которой он хочет. (Хаос)
4	**Жадность.** Я занимаюсь этим только ради денег. (Зло)
5	**Люди.** Я предан не идеалам, а людям, которые мне дороги. (Нейтрал)
6	**Стремление.** Я старательно работаю, чтобы быть лучшим в моем ремесле.

d6	Узы
1	Мастерская, где я обучался моему ремеслу, это самое дорогое для меня место.
2	Я создал отличное изделие для кое-кого, но понял, что он не заслуживает получить его. Я всё еще ищу кого-нибудь достойного.
3	Я в долгу перед своей гильдией за то, что они сделали меня таким, какой я есть сейчас.
4	Я стремлюсь к богатству, чтобы завладеть сердцем кое-кого.
5	Однажды я вернусь в мою гильдию и докажу, что лучший ремесленник среди них.
6	Я отомщу силам зла, которые уничтожили мою мастерскую и разрушили мой образ жизни.

d6	Изъян
1	Я сделаю всё что угодно, чтобы заполучить редкий или бесценный товар.
2	Я вечно подозреваю кого-либо, что он пытается обмануть меня.
3	Никто не должен узнать, что я украл деньги из гильдейской казны.
4	Я никогда не удовлетворен тем, что у меня есть. Я всегда хочу большего.
5	Я готов пойти на убийство, лишь бы получить титул.
6	Я невероятно завистлив к любому, кто может превзойти меня в ремесле. Повсюду меня окружают конкуренты.

Вариант гильдейского ремесленника: Гильдейский торговец

Вместо занятий ремеслом, вы можете принадлежать к гильдии торговцев, караванщиков или лавочников. Вы не производите товары сами, но зарабатываете, продавая чужие товары (или сырье, необходимое ремесленникам). Ваша гильдия может быть крупным консорциумом торговцев (или семьей), который занимается торговлей во всём регионе. Вы занимаетесь перевозкой товаров из одного места в другое на корабле, повозке или караване, или скупаете товары у странствующих торговцев и продаете их в своем маленьком магазине. В какой-то мере, жизнь странствующего торговца более связана с приключениями, нежели жизнь ремесленника.

Вместо владения ремесленными инструментами, вы можете взять владение навигаторскими инструментами или еще один дополнительный язык. Вместо набора инструментов вы можете начать с мулом и повозкой.

Отшельник

Вы провели значительную часть своей жизни в уединении или в закрытой общине вроде монастыря, или в полном одиночестве. Вдали от суеты общества, вы нашли спокойствие, уединение и, возможно, некоторые ответы на искомые вопросы.

Умения: Лечение, Религия
Владение инструментами: Набор травника
Языки: Один на ваш выбор
Экипировка: Футляр для свитков, заполненный заметками о ваших исследованиях и молитвах, зимнее одеяло, набор простой одежды, набор травника и 5 золотых.

Уединенная жизнь

Что стало причиной вашего уединения, и что побудило вас вернуться к обществу? Вы можете обсудить с МП, чтобы определить природу вашего уединения, или же выбрать один из вариантов в таблице снизу.

d8	Уединенная жизнь
1	Я стремился к духовному просвещению.
2	Я жил в общине в соответствии с указаниями моего религиозного ордена.
3	Я был изгнан за преступление, которого не совершал.
4	Я уединился после события, поменявшего мою жизнь.
5	Мне нужно было спокойное место для работы над моей картиной, произведением или музыкой.
6	Я хотел уединиться с природой вдали от цивилизации.
7	Я был смотрителем древних руин или артефакта.
8	Я был пилигримом, который искал человека, место или артефакт духовной значимости.

Особенность: Открытие

Жизнь в спокойном уединении позволила вам сделать уникальное и важное открытие. Природа открытия зависит от типа вашего уединения. Это может быть великое знание о вселенной, богах, могущественных сущностях других планов или силах природы. Или место, которое никто еще не видел. Вы могли открыть давно забытую истину или раскопать артефакт прошлого, способный переписать историю. Это может быть информация, которая может навредить тем, кто отправил вас в изгнание, и дать вам шанс вернуться в общество.

Обсудите с МП детали вашего открытия и его влияние на кампанию.

Предлагаемые характеристики

Одни отшельники подходят для уединенной жизни. Других она раздражает, и они любят компанию. Независимо от того принимают ли они одиночество, или хотят избавиться от него, уединенная жизнь формирует их поведение и идеалы. Некоторые становятся немного сумасшедшими после многих лет, проведенных вдали от общества.

d8	Личные черты
1	Я так долго пробыл в одиночестве, что редко разговариваю, предпочитая жесты и редкое ворчание.
2	Я совершенно спокоен даже перед лицом бедствия.
3	Лидер моей общины знал мудрые выражения для любой ситуации, и я с радостью делюсь с другими этой мудростью.
4	Я сочувствую всем, кто страдает.
5	Я не обращаю внимания на этикет и ожидания других.
6	Я считаю всё происходящее частью великого вселенского плана.
7	Я часть блуждаю в своих мыслях и размышлениях, забывая об окружении.
8	Я работаю над великой философской теорией и люблю делиться своими идеями.

d6	Идеалы
1	**Высшее Благо.** Мои таланты созданы для всех, а не только для моего собственного блага. (Добро)
2	**Логика.** Эмоции не должны затуманивать наше чувство справедливости и логическое мышление. (Закон)
3	**Свободное мышление.** Наблюдения и любопытство - это столпы прогресса. (Хаос)
4	**Сила.** Одиночество и размышления - это путь к мистической или волшебной силе. (Зло)
5	**Живи и дай жить другим.** Вмешательство в дела других не приносит ничего кроме проблем. (Нейтрал)
6	**Самопознание.** Если ты знаешь себя, то ты знаешь всё. (Любое)

d6	Узы
1	Нет ничего более важного для меня, чем члены моей общины, ордена или ассоциации.
2	Я уединился, чтобы скрыться от тех, кто охотится за мной. Однажды мне придется столкнуться с ними.
3	Я всё еще ищу просвещение, ради которого я уединился, но оно ускользает от меня.
4	Я предпочел одинокую жизнь, потому что не мог быть с тем, кого я любил.
5	Открытие, которое я совершил, может уничтожить мир, если станет известным.
6	Во время уединения у меня было озарение о великом зле, которое только я могу уничтожить.

d6	Изъян
1	Теперь, когда я вернулся в общество, я буду слегка злоупотреблять его благами.
2	Я скрываю темные, кровожадные мысли, которые не смогли подавить медитации и уединение.
3	Я непоколебим в своих мыслях и философии.
4	Я ставлю свои собственные нужды превыше своих друзей и гармонии.
5	Я слишком рискую, когда дело касается знаний.
6	Я люблю хранить секреты и не поделюсь ими ни с кем.

Другие отшельники

Это происхождение подразумевает уединение для молитв, размышлений и исследований. Если вы хотите играть за отшельника, который живет вдали от цивилизации, избегая других людей, то выберите происхождение чужеземца. С другой стороны, если вас интересует более религиозное направление, то выбирайте священнослужителя. Вы также можете выбрать обманщика, который выставляет себя за мудрого и святого человека, позволяя набожным дуракам поддерживать вас.

Дворянин

Вы понимаете толк в богатстве, власти и привилегиях. У вас есть благородный титул, а ваша семья владеет землей, собирает налоги и обладает значительным политическим влиянием. Вы можете быть изнеженным аристократом, не знающим, что такое работа или дискомфорт, бывшим торговцем, который только что поднялся до уровня знати, или лишенным наследства негодяем с несоразмерным чувством собственного величия. Вы можете быть честным, работящим землевладельцем, который заботится о людях, живущих и работающих на его землях, и чувствует ответственность за них.

Обсудите с МП подходящий для вас титул и определите какой властью вы обладаете. Титул не существует сам по себе, он связан со всей семьей и передается по наследству вашим детям. От вас требуется не только определить свой титул, но и придумать свою семью, и ваше влияние на неё.

Является ли титул вашей семьи старым и устоявшимся, или вы получили его лишь недавно? Насколько велика ваша власть и как далеко она распространяется? Какова ваша репутация среди других аристократов в регионе? Как простые люди относятся к вам?

Какова ваша позиция в семье? Являетесь ли вы главным наследником? Или вы уже унаследовали титул? Как вы воспринимаете эту ответственность? Или вы находитесь так низко в списке наследия, что никого не волнуете, пока не порочите честь семьи? Что думает глава семьи о вашей приключенческой карьере? Находитесь ли вы в хороших отношениях с другими членами семьи, или они избегают вас?

Есть ли у вашей семьи свой герб? Эмблема, которая изображена на фамильном кольце? Особые цвета, которые преобладают в вашей одежде? Животное, которое считается символом вашего рода или даже духовным членом семьи?

Эти детали помогут сделать вашу семью и титул частью мира, в котором происходит кампания.

Умения: История, Убеждение
Владение инструментами: Один из игорных наборов
Языки: Один на выбор
Экипировка: набор хорошей одежды, фамильное кольцо, свиток родословной, кошелек с 25 золотыми.

Особенность: Привилегированное положение

Вследствие вашего благородного происхождения, люди склонны думать о вас только хорошее. Вас принимают в высшем обществе, и люди считают, что у вас есть право находиться там, где вы этого захотите. Простые люди делают всё возможное, чтобы угодить вам и не вызвать вашего недовольства, а люди благородного происхождения считают вас членом одной с ними социальной сферы. Вы можете запросить аудиенцию у любого местного дворянина, если вам это потребуется.

Предлагаемые характеристики

Дворяне рождаются и воспитываются в совершенно других условиях, коих никогда не доведется испытать большинству людей, и их поведение отражает это воспитание. Титул сопровождается множеством связей: ответственностью перед семьей, другими дворянами (включая монарха), перед людьми, зависящими от семьи, перед самим титулом, наконец. Но эта ответственность порой становится хорошим способом подорвать доверие к нему.

d8	Личные черты
1	Моя красноречивая лесть заставляет всех, с кем я общаюсь, считать меня самым замечательным и важным человеком в мире
2	Простые люди очень любят меня за мою доброту и щедрость.
3	Каждый, кто видит мою королевскую осанку, не смеет сомневаться, что я намного лучше всех остальных.
4	Я всячески стараюсь всегда выглядеть великолепно и следовать последней моде
5	Я не люблю делать черную работу, и никогда не остановлюсь в неподходящем для меня жилье.
6	Несмотря на благородное происхождение, я не ставлю себя выше других людей. Мы все одной крови.
7	Те, кто теряют мое расположение, теряют его навсегда.
8	Если ты нанесешь мне вред, я сокрушу тебя, очерню твое имя и засыплю солью твои поля.

d6	Идеал
1	**Уважение.** Меня уважают из-за моего положения, но все люди независимо от их положения заслуживают, чтобы к ним относились с достоинством. (Добро)
2	**Ответственность.** Это мой долг уважать тех, кто выше меня, и те, кто ниже меня, должны поступать также. (Закон)
3	**Независимость.** Я должен доказать, что могу добиться всего без помощи со стороны семьи. (Хаос)
4	**Власть.** Если я добьюсь большей власти, никто не посмеет указывать мне, что делать. (Зло)
5	**Семья.** Узы кровного родства сильнее других. (Любое)
6	**Положение обязывает.** Это мой долг защищать и заботиться о людях, которые ниже меня.

d6	Узы
1	Я готов на любое испытание, чтобы заслужить признание своей семьи.
2	Союз моего дома с другой благородной семьей, должен быть сохранен любой ценой.
3	Нет ничего более важного, чем остальные члены моей семьи.
4	Я влюблен в наследницу (-ка) семьи, которую ненавидит моя семья.
5	Моя лояльность соверену непоколебима.
6	Простой люд должен воспринимать меня как героя.

d6	Изъян
1	Я в тайне верю, что я важнее всех остальных.
2	Я скрываю очень скандальный секрет, который может разрушить мою семью навсегда.
3	Я часто слышу завуалированные оскорбления и угрозы в каждом слове. Поэтому я быстро выхожу из себя.
4	Я страдаю от неутолимой жажды плотских утех.
5	На самом деле мир вращается вокруг меня.
6	Я часто навлекаю позор на свою семью своими словами и действиями.

Вариант дворянина: Рыцарь

Рыцарство находится среди самых низких благородных титулов в большинстве обществ, но он может быть ступенью для более высокого статуса. Если вы хотите быть рыцарем, то выберите особенность Слуги (смотрите врезку) вместо особенности Привилегированное положение. Один из ваших слуг заменяется дворянином, который служит у вас оруженосцем, тренируясь, чтобы самому стать рыцарем.

Вариант особенности: Слуги

Если ваш персонаж выбрал происхождение дворянина, вы можете выбрать эту особенность вместо Привилегированного положения.

Вы получаете трех слуг, лояльных вашей семье. Они могут быть вашими спутниками или посыльными, а один из них может быть дворецким. Ваши слуги - простолюдины, которые могу выполнять за вас обычные дела, однако они не будут сражаться за вас, не отправятся в очевидно опасные места (например, в подземелья) и покинут вас, если вы будете часто подвергать их опасности или злоупотреблять ими.

Другие два могут выполнять роль конюха, заботящегося о вашей лошади, и слуги, полирующего ваши доспехи (и даже помогающего одеть их).

В качестве эмблемы рыцарства и идеалов куртуазной любви, вы можете добавить ваш инвентарь знамя или знак от благородного лорда или леди, которой вы посвятили своё сердце. (Этот человек может быть вашими узами.)

Чужеземец

Вы выросли в диких краях, вдали от цивилизации и городских удобств и технологий. Вы собственными глазами наблюдали миграции стад, размером превышающих лес, выживали в погодных условиях, настолько суровых, что горожанин не может даже представить, и наслаждались одиночеством, будучи единственным разумным существом на мили вокруг. Дикие края в вашей крови, независимо от того кочевник вы, исследователь, отшельник, охотник или даже мародер. Даже там, где вы не знаете особенности местности, вы все равно знаете, как выжить.

Умения: Атлетика, Выживание
Владение инструментами: Один тип музыкального инструмента
Языки: Один из языков на выбор
Экипировка: Посох, капкан, трофей убитого вами животного, одежда путешественника, кошелек с 10 золотыми.

Происхождение

Вы побывали во множестве странных мест и видели много вещей, которые другие не могут себе даже представить. Подумайте о том, где вы могли побывать, и как это повлияло на вас. Вы можете выбрать род ваших занятий из таблицы ниже.

d10	Происхождение	d10	Происхождение
1	Лесник	6	Охотник за головами
2	Траппер	7	Пилигрим
3	Поселенец	8	Племенной кочевник
4	Проводник	9	Охотник-собиратель
5	Отшельник	10	Племенной мародер

Особенность: Странник

Вы обладаете поразительной памятью на карты и географию, и всегда можете вспомнить план местности, поселения и другие места вокруг вас. Кроме того, вы способны добыть пищу и свежую воду для себя и еще пяти человек ежедневно, если окружающая местность имеет ягоды, дичь, воду и так далее.

Предлагаемые характеристики

Чужеземцев часто считают грубыми и неотесанными среди цивилизованных людей, и они мало уважают удобства жизни в городе. Узы племени, клана, семьи и природного мира, частью которого они являются, это самые важные ценности для большинства чужеземцев.

d8	Личные черты
1	Движимый жаждой путешествий, я ушел далеко от родного дома.
2	Я присматриваю за своими друзьями так, словно они - новорожденные щенки.
3	Однажды я пробежал двадцать пять миль без остановки, чтобы предупредить мой клан о приближающейся орде орков. И я сделаю это снова. если понадобится.
4	Для любой ситуации у меня есть поучение, которое я извлек, наблюдая за природой.
5	Меня не волнуют богатства или благовоспитанные люди. Деньги и манеры не спасут тебя от голодного совиного медведя.
6	Я постоянно беру вещи, рассеяно верчу их в руках и иногда нечаянно ломаю их.
7	Я чувствую себя уютнее, находясь среди животных, нежели среди людей.
8	На самом деле меня вырастили волки.

d6	Идеал
1	**Изменения.** Жизнь подобна временам года, она постоянно меняется, и мы должны меняться с ней. (Хаос)
2	**Великое благо.** Обязанность каждого человека, сделать всё племя счастливым. (Добро)
3	**Честь.** Если я покрою себя позором, я покрою позором всё свое племя. (Закон)
4	**Сила.** Править должны самые сильные. (Зло)
5	**Природа.** Мир природы более важен, чем все изобретения цивилизации. (Нейтрал)
6	**Слава.** Я должен добиться славы в бою, для себя и для моего клана. (Любое)

d6	Узы
1	Моя семья, клан или племя, это самое важное в моей жизни, даже если я далеко от них.
2	Вред, нанесенный нетронутой природе моего родного края, это вред, нанесенный мне.
3	Злодеи, уничтожившие мою родину, познают мой ужасный гнев.
4	Я последний представитель своего племени, и я должен сделать так, чтобы их имена вошли в легенды.
5	Я страдаю от ужасных видений грядущей катастрофы, и сделаю всё, чтобы предотвратить её.
6	Моим долгом является рождение потомства, которое сможет поддержать моё племя.

d6	Изъян
1	Я без ума от эля, вина и других алкогольных напитков.
2	Нужно жить по полной, нет времени для осторожностей.
3	Я помню каждое полученное мной оскорбление, и тихо храню обиду на каждого, кто плохо обо мне говорил.
4	Представителям других рас, племен и обществ трудно заслужить мое доверие.
5	Насилие — это мой ответ практически в любой ситуации.
6	Не рассчитывайте, что я буду спасать тех, кто не может спасти себя сам. Таковы законы природы: сильные выживают, а слабые погибают.

Мудрец

Вы провели годы, изучая устройство мультивселенной, читали манускрипты, изучали свитки и слушали лекции величайших экспертов по интересующим вас темам. Ваши усилия сделали вас знатоком в вашей области.

Умения: Тайные Знания, История
Языки: Два на ваш выбор
Экипировка: Бутылочка черных чернил, перо, маленький нож, письмо от погибшего коллеги с вопросом, на который вы все еще не нашли ответа, обычная одежда и кошелек с 10 золотыми.

Специальность

Выберите направление вашего обучения в таблице ниже, или бросьте кубик, чтобы определить его случайным образом.

d8	Специальность
1	Алхимик
2	Астроном
3	Опозорившийся академик
4	Библиотекарь
5	Профессор
6	Исследователь
7	Ученик волшебника
8	Писец

Особенность: Исследователь

Когда вы пытаетесь изучить или вспомнить какой-то фрагмент знаний, если вы не знаете этой информации, то вы обычно знаете где и от кого вы можете её получить. Обычно, эту информацию можно получить в библиотеке, скриптории, университете, у мудреца или другого ученого человека или существа. Ваш МП может сказать, что искомое знание находится в практически недостижимом месте, или его попросту нельзя найти. Поиск самых сокровенных секретов мультивселенной может потребовать целого приключения или даже целой кампании.

Предлагаемые характеристики

Характеристики мудрецов зависят от природы их учебы и исследований. Мудрецы высоко ценят знание, порой само по себе, а порой, как средство для достижения других целей.

d8 Личные черты

1. Я использую многосложные слова, которые производят впечатление эрудированности.
2. Я прочитал все книги в одной из величайших библиотек или я люблю хвалиться, будто я сделал это.
3. Я привык помогать тем, кто не так умен, как я, поэтому я терпеливо и тщательно объясняю всё, о чём меня попросят другие.
4. Нет ничего более ценного, чем хорошая память.
5. Я предпочитаю выслушать все доводы каждой из сторон, прежде чем принимать решение.
6. Я . . . всегда . . . говорю . . . медленно, . . . когда общаюсь . . . с идиотами, . . . а это . . . практически . . . каждый . . . по сравнению . . . со мной.
7. Я ужасно, ужасно неуклюж в общении с другими.
8. Мне кажется, что все вокруг хотят украсть мои секреты.

d6 Идеал

1. **Знания.** Путь к власти и самосовершенствованию лежит через знания. (Нейтрал)
2. **Красота.** Красота существует не просто так, в ней заключена истина. (Добро)
3. **Логика.** Эмоции не должны затуманивать логическое мышление. (Закон)
4. **Без ограничений.** Ничто не должно сковывать бесконечные возможности, свойственные всему сущему. (Хаос)
5. **Власть.** Знание - это путь, ведущий к власти и господству. (Зло)
6. **Самосовершенствование.** Цель любого обучения — совершенствование себя. (Любое)

d6 Узы

1. Мой долг заключается в защите моих учеников.
2. У меня есть древний текст, который содержит ужасные тайны, которые не должны попасть в плохие руки.
3. Я стараюсь сохранить библиотеку, университет, скрипторий или монастырь.
4. Работа моей жизни - это написание серии книг, посвященных определенной области знаний.
5. Я посвятил всю свою жизнь поиску ответа на определенный вопрос.
6. Я продал свою душу за знания. Я надеюсь совершить великие деяния, и вернуть её обратно.

d6 Изъян

1. Меня легко привлечь обещанием знаний.
2. Большинство людей кричат и убегают, когда видят демона. Я же делаю заметки по его анатомии.
3. Раскрытие древней тайны, стоит не меньше целой цивилизации.
4. Я упускаю простые решения проблемы, находя более трудные.
5. Я говорю, не продумывая свои слова, и этим неизменно оскорбляю окружающих.
6. Я не умею хранить секреты, даже если это стоит моей или чьей-либо еще жизни.

Моряк

Вы годами работали на морском судне. Вы побывали во множестве штормов, повидали монстров из морских глубин, а также тех, кто хотел потопить ваше судно. Ваша первая любовь - это недосягаемая линия горизонта, но вот пришло время попробовать себя в чём-то новом.

Обсудите с Мастером Подземелий тип корабля, на котором вы плавали. Был ли это торговый корабль, военное судно, а может быть исследовательское или даже пиратское? Как знаменито (или печально известно) оно было? Как далеко вы путешествовали? Плавает ли оно до сих пор, затонуло или считается потерянным со всем товаром?

Каков был ваш род занятий на корабле: боцман, капитан, навигатор, кок или кто-то другой? Кто были капитаном и первым помощником? Вы покинули корабль в хороших отношениях с командой, или же находитесь в бегах?

Умения: Атлетика, Восприятие

Владение инструментами: Навигаторские приборы, средства передвижения (водные)

Экипировка: Кофель-нагель (дубина), 50 футов шелковой веревки, счастливый талисман, например, кроличья лапка или маленький камешек с дыркой в центре (вы можете выбрать случайный из списка безделушек в главе 5), простая одежда и кошелек с 10 золотыми.

Особенность: Морской рейс

Если это необходимо, вы можете заполучить бесплатный проезд на корабле для вас и ваших компаньонов. Это может быть корабль, на котором вы работали, или другой корабль, с командой которого вы находитесь в хороших отношениях (возможно им управляет бывший товарищ). Поскольку вы просите об услуге, расписание или путь корабля не обязательно будут отвечать всем вашим нуждам. Ваш Мастер Подземелий решит, сколько займет путь. Взамен на бесплатный проезд, вы должны помогать команде в корабельных делах во время пути.

Предлагаемые характеристики

Моряки могут быть грубыми, но ответственность за жизни на корабле делает их очень надежными. Жизнь на корабле влияет на их поведение и формирует самые важные для них связи.

d8	Личные черты
1	Мои друзья знают, что на меня всегда можно положиться.
2	Я много работаю, чтобы потом много развлекаться, когда работа окончена.
3	Я люблю плавать в новые порты и заводить новых друзей за кувшином хорошего эля.
4	Я приукрашиваю правду ради хорошей истории.
5	Как по мне, так драка в таверне — это хороший способ узнать новый город.
6	Я никогда не пропускаю дружеское пари.
7	Мой язык так же скверен, как гнездо отика.
8	Я люблю хорошо сделанную работу, особенно если я могу убедить кого-то другого сделать ее.

d6	Идеал
1	**Уважение.** Именно взаимное уважение не дает команде корабля развалиться. (Добро)
2	**Справедливость.** Мы вместе работаем, поэтому и награду делим все вместе. (Закон)
3	**Свобода.** Море - это свобода, можно отправиться куда угодно и делать что угодно. (Хаос)
4	**Мастерство.** Я хищник, а другие корабли в море - это моя добыча. (Зло)
5	**Люди.** Для меня важны мои товарищи, а не какие-то идеалы. (Нейтрал)
6	**Стремление.** Когда-нибудь у меня будет свой корабль и я отправлюсь на поиски своей судьбы.

d6	Узы
1	Прежде всего я лоялен капитану, все остальное вторично.
2	Корабль важнее всего - экипажи и капитаны приходят и уходят.
3	Я всегда буду помнить мой первый корабль.
4	В портовом городе у меня есть возлюбленная (ый), которая (ый), чуть не заставила меня бросить море.
5	Меня обманули, лишив честно заработанной доли, и я рассчитываю вернуть должное.
6	Беспощадные пираты убили моего капитана и команду, ограбили корабль и оставили меня умирать. Но я отомщу им.

d6	Изъян
1	Я следую приказам, даже если считаю их неверными.
2	Я скажу что угодно, лишь бы избежать лишней работы.
3	Если кто-то сомневается в моей смелости, то я никогда не отступлю, как бы ни была велика опасность.
4	Если я начал пить, то мне сложно остановиться.
5	Я постоянно подбираю валяющиеся монеты и прочие безделушки, которые нахожу.
6	Моя гордость скорей всего погубит меня.

Вариант моряка: Пират

Вы провели свою юность под началом ужасного пирата, безжалостного головореза, который научил вас, как выживать в мире полном акул и дикарей. Вы занимались грабежами в открытом море и отправили на дно не одну достойную душу. Страх и кровопролитие хорошо вам знакомы, и вы заслужили отвратительную репутацию во многих портовых городах.

Если вы решите выбрать пиратскую карьеру, то можете взять особенность Плохая Репутация, вместо особенности Морской Рейс.

Вариант особенности: Плохая репутация

Если вы выбрали происхождение моряка, то можете выбрать эту особенность вместо особенности Морской Рейс.

Неважно куда вы направляетесь, люди боятся вас из-за вашей репутации. Находясь в цивилизованном поселении, вы можете совершать мелкие преступления, например, отказаться заплатить за еду в таверне или выбить дверь пинком в местном магазине, поскольку большинство людей не заявят о вас властям.

Солдат

Война была вашей жизнью сколько вы помните себя. Вы с юности тренировались, обучались владению оружием и доспехами, изучали основные техники выживания, включая способы остаться в живых на поле боя. Вы можете состоять в регулярной национальной армии, компании наемников или же быть членом местного ополчения, которое было собрано в ходе недавней войны.

Выбирая это происхождение, обсудите с МП членом какой военной организации вы являлись, насколько было высоким ваше звание, и каким был ваш военный опыт. Была ли это регулярная армия, городская стража или деревенское ополчение. Или, возможно, вы состояли в частной армии дворянина или в группе наемников.

Умения: Атлетика, Запугивание

Владение инструментами: Один из игровых наборов, средства передвижения (наземные)

Экипировка: военные знаки отличия, трофей, подобранный с убитого врага (кинжал, сломанный клинок, кусок знамени), набор костей или колода карт, простая одежда и кошелек с 10 золотыми.

Специальность

Во время вашей военной службы, вы играли определенную роль в отряде или армии. Выберите специальность в таблице ниже, или бросьте кубик, чтобы определить случайно.

d8	Специальность	d8	Специальность
1	Офицер	6	Квартирмейстер
2	Разведчик	7	Знаменосец
3	Пехота	8	Поддержка (повар, кузнец и так далее)
4	Кавалерия		
5	Целитель		

Особенность: Воинское звание

У вас есть воинское звание, которого вы достигли во время своей службы. Солдаты лояльные военной организации, в которой вы служили, всё еще признают вашу власть и влияние, и подчиняются вам, если они ниже званием. Вы можете использовать это влияние, чтобы получить простое снаряжение или лошадей для временного пользования. Вы также получаете доступ в дружественные военные лагеря или крепости, где признают ваше звание.

Предлагаемые характеристики

Ужасы войны в сочетании с жесткой дисциплиной военной службы оставляют свой след на каждом солдате, формируя их идеалы, создавая нерушимые узы, и зачастую делая их уязвимыми к страху, позору и ненависти.

d8	Личные черты
1	Я всегда вежлив и почтителен.
2	Меня преследуют воспоминания о войне. Я не могу избавиться от сцен насилия в моей голове.
3	Я потерял слишком много друзей, и мне сложно завести новых.
4	Я знаю много вдохновляющих и предостерегающих историй из моего военного опыта, подходящих для любого сражения.
5	Я могу взглянуть в адскую бездну и даже не вздрогнуть.
6	Я люблю показывать свою силу и ломать вещи.
7	У меня довольно грубое чувство юмора.
8	Я встречаю проблемы лицом к лицу. Простое и прямое решение - это путь к успеху.

d6	Идеал
1	**Великое Благо.** Наш удел - это положить наши жизни ради защиты других. (Добро)
2	**Ответственность.** Я делаю то, что должен, и подчиняюсь только начальству. (Закон)
3	**Независимость.** Когда люди слепо следуют приказам, они следуют по пути к тирании. (Хаос)
4	**Сила.** На войне побеждает сильный. (Зло)
5	**Живи и дай жить другим.** Идеалы не стоят того, убивать других или идти на войну. (Нейтрал)
6	**Народ.** Мой город, мой народ - вот что самое главное. (Любое)

d6	Узы
1	Я с радостью отдам жизнь ради тех, с кем я вместе служил.
2	Один человек спас мне жизнь на поле боя. С тех пор я никогда не оставляю друзей в беде.
3	Моя честь - это моя жизнь.
4	Я никогда не забуду сокрушительное, которое потерпел мой отряд, и врагов, которые это сделали.
5	Мои боевые товарищи достойны, чтобы за них умереть.
6	Я сражаюсь за тех, кто не может сражаться сам.

d6	Изъян
1	Ужасный враг, с которым мы столкнулись в бою, до сих пор заставляет меня дрожать от страха.
2	Те, кто не проявил себя в сражении, не достойны моего уважения.
3	В бою я допустил ужасную ошибку, которая стоила многих жизней, и я сохраню это в тайне любой ценой.
4	Моя ненависть к врагам слепа и безрассудна.
5	Я следую закону, даже если он приносит несчастье.
6	Я лучше съем свой доспех, чем признаю, что я неправ.

Беспризорник

Вы были бедным сиротой, выросшим на городских улицах. Никто не опекал и не обеспечивал вас, поэтому вы научились выживать самостоятельно. Вы ожесточенно сражались за еду и не сводили глаз с тех, кто мог украсть у вас. Вы спали на крышах и в переулках на открытом воздухе, и переносили болезни, без лекарств или места, чтобы выздороветь. Но несмотря ни на что, вы смогли выжить благодаря хитрости, силе, скорости или их сочетанию.

Вы начинаете приключение с запасом денег, достаточным, чтобы скромно, но безопасно жить по-меньшей мере десять дней. Как вы достали эти деньги? Что позволило вам вырваться из своего отчаянного положения и отправиться на поиски лучшей жизни?

Умения: Ловкость Рук, Скрытность

Владение инструментами: Набор маскировки, воровские инструменты

Экипировка: Маленький нож, карта вашего родного города, ручная мышь, знак, напоминающий о ваших родителях, простая одежда, кошелек с 10 золотыми.

Особенность: Городские секреты

Вы знаете секретные ходы и туннели в городах, и можете быстро находить их там, где другие этого не замечают. Когда вы не находитесь в бою, вы (и ведомые вами компаньоны) можете путешествовать по городу в два раза быстрее, чем обычно.

Предлагаемые характеристики

Беспризорники живут в отчаянной нищете, к лучшему оно или к худшему. Они ведомы либо обязательствами перед теми, с кем они жили на улицах, либо желанием достичь лучшей жизни и, возможно, отомстить тем богачам, которые плохо к ним относились.

d8	Личные черты
1	Я прячу объедки и безделушки у себя в карманах.
2	Я задаю много вопросов.
3	Я люблю протискиваться в узких местах, чтобы никто не мог меня достать.
4	Я всегда сплю спиной к стене или дереву, крепко сжимая свои вещи в руках.
5	Я ем как свинья и имею плохие манеры.
6	В каждом, кто добр ко мне, я вижу злой умысел.
7	Я не люблю мыться.
8	Я прямо говорю о том, на что другие люди намекают.

d6	Идеал
1	**Уважение.** Все люди, богатые или бедные, заслуживают уважения. (Добро)
2	**Общество** Мы должны заботиться друг о друге, потому что никто другой этого не сделает. (Закон)
3	**Изменения.** Бедные поднимаются, а богатые и могучие падают на дно. Изменение — это природа всего сущего. (Хаос)
4	**Возмездие.** Богатые должны понять, какого это жить и умирать в трущобах. (Зло)
5	**Люди.** Я помогаю тем, кто помогает мне, и это помогает нам выжить. (Нейтрал)
6	**Стремление.** Я собираю доказать, что я достоин лучшей жизни.

d6	Узы
1	Мой город - это мой дом, и буду защищать его.
2	Я спонсирую детский дом, чтобы оградить других от того, что мне пришлось пережить.
3	Своей жизнью я обязан другому беспризорнику, который научил меня уличной жизни.
4	Я обязан человеку, который сжалился надо мной, и я никогда не смогу вернуть этот долг.
5	Я избежал нищеты, ограбив важную персону, и теперь меня разыскивают за это.
6	Я не хочу, чтобы кто-либо еще пережил те трудности, которые довелось пережить мне.

d6	Изъян
1	Если меня превосходят числом, то я убегаю из боя.
2	Золото - это много денег, поэтому я сделаю всё, чтобы заполучить его.
3	Я никому не доверяю полностью кроме самого себя.
4	Я лучше убью кого-то во сне, чем буду драться честно.
5	Если ты нуждаешься в этом больше, то это не воровство.
6	Люди, которые не могут позаботиться о себе, получают по заслугам.

Глава 5: Экипировка

Рынок любого крупного города кишит торговцами и покупателями всех сортов: дворфы кузнецы и эльфы резчики по дереву, халфлинги фермеры и гномы ювелиры, не говоря уже о людях любой формы, размера и цвета кожи, пришедших из множества народов и государств. В крупнейших городах, можно найти абсолютно любой товар, начиная от экзотических пряностей и роскошных одеяний, и заканчивая плетеными корзинами и оружием.

Для приключенцев доступность доспехов, оружия, сумок, веревок и прочего снаряжения невероятно важна, поскольку хорошее снаряжение может означать границу между жизнью и смертью в подземелье или диких краях. Эта глава описывает обычные и экзотические товары, которые могут пригодиться приключенцам в мирах D&D.

Начальная экипировка

Создавая персонажа, вы получаете экипировку, указанную в описании класса и происхождения. В качестве альтернативы, вы можете начать игру имея определенную сумму денег, зависящую от вашего класса, а затем потратить её на покупку вещей, описанных в этой главе. Смотри таблицу Стартовое Золото, чтобы узнать, сколько денег получает ваш класс в начале игры.

Вы решаете сами, как у вашего персонажа появилась эта экипировка. Она могла достаться по наследству, или он мог купить её в процессе своего обучения. Вас могли снабдить оружием, доспехами и рюкзаком во время военной службы. Или вы могли украсть ваше снаряжение. Оружие может быть фамильной ценностью, которая передавалась от поколения к поколению, пока наконец не пришло ваше время пойти по стопам вашего предка.

Стартовое золото

Класс	Деньги
Варвар	2d4 x 10 зм
Бард	5d4 x 10 зм
Клирик	5d4 x 10 зм
Друид	2d4 x 10 зм
Воин	5d4 x 10 зм
Монах	5d4 зм
Паладин	5d4 x 10 зм
Следопыт	5d4 x 10 зм
Плут	4d4 x 10 зм
Колдун	3d4 x 10 зм
Чернокнижник	4d4 x 10 зм
Волшебник	4d4 x 10 зм

Богатство

Богатство принимает множество форм в мирах D&D. Монеты, драгоценные камни, товары, произведения искусства, животные и другая собственность могут отражать ваше финансовое благополучие. Крестьяне обычно торгуют товарами, обменивая их на то, что им нужно, и выплачивая налоги зерном и сыром.

Представители дворянства торгуют либо правами, например, на шахту, порт или ферму, или же слитками золота, которые измеряются в фунтах. Только торговцы, приключенцы и те, кто предоставляют профессиональные услуги по найму, обычно используют монеты.

Монетная система

Обычные монеты выпускаются в нескольких достоинствах, основанных на относительной цене металла, из которого они сделаны. Три наиболее распространенных типа монет, это золотые, серебряные и медные.

За одну золотую монету персонаж может купить поясную сумку, 50 футов хорошей веревки или козла. Опытный (но не выдающийся) ремесленник может зарабатывать 1 золотой в день. Золотые монеты — это стандартный способ измерения благосостояния, даже если сами монеты используются не всегда. Когда торговцы обсуждают сделки, в которых товары или услуги стоят сотни или тысячи золотых монет, то обычно они не используют сами монеты. Они просто представляют собой способ оценивать ценность того или иного товара, а в торговле используются золотые слитки, кредитные письма или ценные товары.

Одна золотая монета равна десяти серебряным. Серебро - самая распространенная монета среди простолюдинов. Один серебряный - это день работы чернорабочего, фляга с маслом для лампы или ночь в плохой гостинице.

Одна серебряная монета равна десяти медным, которые распространены среди чернорабочих и бедняков. На один медяк можно купить свечу, факел или кусок мела.

Кроме того, есть более необычные монеты, изготовленные из других драгоценных металлов, и иногда встречающиеся в сокровищах. Это монеты из электрума (эм) и платиновые монеты (пм), которые были распространены в некоторых павших империях и потерянных королевствах. Эти монеты обычно вызывают подозрение и скептицизм, если пытаться расплатиться ими. Одна монета из электрума равна пяти серебряным, а платиновая - десяти золотым.

Стандартная монета весит примерно треть унции, так что 50 монет весят один фунт.

Стандартный курс обмена

Монета	мм	см	эм	зм	пм
Медь (мм)	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
Серебро (см)	10	1	1/5	1/10	1/100
Электрум (эм)	50	5	1	1/2	1/20
Золото (зм)	100	10	2	1	1/10
Платина (пм)	1000	100	20	10	1

Продажа сокровищ

В подземельях вы часто будете находить сокровища, доспехи, снаряжение, оружие и многое другое. Обычно вы можете продать сокровища и безделушки по возвращению в город или другое поселение, если вы сможете найти покупателей и торговцев, которые заинтересуются в вашей добыче.

Оружие, доспехи и другое снаряжение. Как правило, целое оружие, доспехи и другое снаряжение стоит половину своей рыночной стоимости. Но оружия и доспехи, используемые монстрами, редко находятся в хорошем состоянии.

Магические предметы. С магическими предметами дело обстоит труднее. Найти кого-либо, кто купит зелье или свиток, не составляет проблемы, однако остальные предметы могут оказаться не по карману никому, кроме самых состоятельных людей. Также вы вряд ли найдете их в продаже, кроме самых простых. Ценность магии находится далеко за пределами простого золота, и к ней следует относиться соответствующим образом.

Камни, драгоценности и произведения искусства. Такие вещи сохраняют свою полную рыночную стоимость, и вы можете либо обменять их на деньги или использовать как валюту для сделок. Для продажи особо ценных сокровищ вам возможно потребуется найти скупщика в крупном городе или общине.

Товары. На приграничных территориях, многие люди ведут сделки бартером. Подобно драгоценностям и произведениям искусства, товары: слитки железа, мешки соли, скот и прочее, сохраняют свою полную стоимость и могут быть использованы в качестве валюты.

Доспехи и щиты

В мирах D&D переплетается великое множество различных культур, обладающих разным уровнем развития. Поэтому приключенцы имеют огромный выбор доспехов, от кожаных до кольчужных или дорогих пластинчатых, и множества других. Таблица Доспехов содержит наиболее распространенные типы доспехов, которые можно найти в игре, и разделяет их на категории: легкие доспехи, средние доспехи и тяжелые доспехи. Многие воины также используют щиты в дополнение к доспехам.

Размеры снаряжения

В большинстве кампаний вы можете использовать любую экипировку, которую найдете в своих приключениях. Но в пределах здравого смысла. Например, полуорк не влезет в кожаную броню халфлинга, а гном утонет в элегантных одеяниях облачного великана.

МП может придать еще больше реализма. Например, пластинчатая броня, изготовленная для одного человека, может не подойти другому без существенных переделок, а униформа стража может плохо сидеть на приключенце, который решил одеть её для маскировки.

Если вы используете этот вариант, то в том случае, когда приключенцы находят доспехи, одежду или другие вещи, которые нужно одевать, им понадобится посетить кузнеца, портного или кожевника, чтобы переделать предмет под себя. Стоимость такой работы варьируется от 10 до 40% рыночной стоимости предмета. МП может либо бросить 1d4 x 10 или вручную определить стоимость, в зависимости от объема требуемых изменений.

Таблица Доспехов перечисляет стоимость, вес и другие характеристики доспехов, обычно встречающихся в мирах D&D.

Владение доспехами. Любой может одеть на себя доспех и прикрепить щит к руке. Однако только те, кто владеют ими, знают, как эффективно их использовать. Ваш класс дает вам владение определенным типом доспехов. Если вы одеваете доспех, которым не умеете пользоваться, то получаете помеху при проверках параметров, спасбросках или бросках атаки, которые используют Силу или Ловкость. Также вы не можете произносить заклинания.

Класс Брони (КБ). Доспехи защищают своего владельца от атак. Ваш доспех (и щит) определяют ваш базовый Класс Брони.

Тяжелые доспехи. Тяжелые доспехи влияют на способность владельца передвигаться быстро, скрытно и свободно. Если в таблице Доспехов написано "Сила 13" или "Сила 15" в графе Сила, то ношение этого доспеха замедляет скорость на 10 футов, если ваша Сила меньше указанной величины.

Скрытность. Если в таблице Доспехов написано "Помеха" в графе Скрытность, то носитель доспеха получает помеху при проверках Ловкости (Скрытность).

Щиты. Щит изготовлен из дерева или металла, и носится в одной руке. Ношение щита увеличивает Класс Брони на 2. Вы можете получить только один бонус к КБ от щита одновременно.

Легкие доспехи

Изготовлены из гибких и тонких материалов, легкие доспехи созданы для ловких приключенцев, давая им некоторую защиту и сохраняя при этом подвижность. Если вы одеты в легкие доспехи, то добавьте модификатор Ловкости к базовому Классу Брони, который вы получаете от доспехов.

Стеганые. Стеганые доспехи состоят из нескольких слоев стеганой ткани и шерстяной подкладки.

Кожаные. Нагрудник и наплечники доспехов изготовлены из кожи, для придания жесткости обработанной в кипящем масле. Остальные детали доспеха сделаны из более мягких и гибких материалов.

Клепаные. Сделанные из прочной, но гибкой кожи, клепаные доспехи укреплены близко посаженными заклепками или шипами.

Средние доспехи

Средние доспехи дают больше защиты, чем легкие, однако сильнее сковывают вашу подвижность. Если вы используете средние доспехи, добавьте к базовому Классу Брони ваших доспехов ваш модификатор Ловкости, но не более +2.

Сыромятная. Эта грубая броня сделана из толстых мехов и шкур. Обычно её носят племена варваров, злые гуманоиды и другие народы, которые не имеют инструментов и ресурсов для изготовления более качественных доспехов.

Кольчужная рубаха. Сделанная из множества соединенных металлических колец, кольчужная рубаха одевается между слоями одежды или кожаной брони. Она предоставляет умеренную защиту для верхней части тела, а звон колец приглушается слоями другой одежды.

Чешуйчатый доспех. Этот доспех состоит из кожаной куртки и штанов (и возможно отдельной юбки), внахлест

покрытых металлическими пластинами, подобно рыбьей чешуе. Этот набор также включает в себя перчатки.

Нагрудник. Этот доспех состоит из металлической пластины, закрепленной на гибкой коже. Хотя он оставляет ноги и руки незащищ енными, этот доспех хорошо защищает жизненно важные органы владельца, при этом не слишком перегружая его.

Полулаты. Полулаты изготовлены из металлических пластин, покрывающих большую часть тела. Они не включают в себя защиту ног, кроме простых поножей, которые закрепляются при помощи кожаных ремешков.

Тяжелые доспехи

Среди всех видов доспехов, тяжелые предоставляют самую хорошую защиту. Они закрывают все тело и созданы, чтобы блокировать широкий спектр атак. Только самые опытные воины способны справиться с их весом и громоздкостью.

Тяжелые доспехи не получают бонуса от Ловкости к Классу Брони, однако вы также не получаете штрафа к нему, если ваш модификатор Ловкости отрицателен.

Кольчатый доспех. Это кожаная броня с тяжелыми кольцами, вшитыми в нее. Кольца укрепляют броню от ударов мечами и топорами. Кольчатая броня хуже кольчуги, её обычно носят те, кто не может позволить более качественную броню.

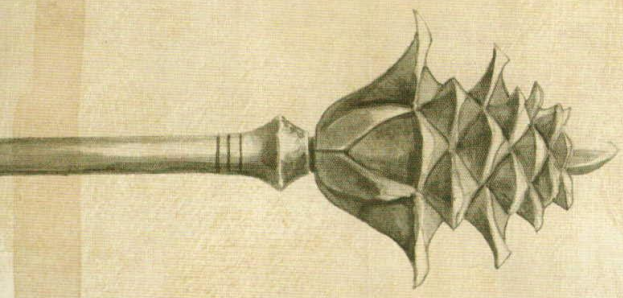
Кольчуга. Сделана из соединенных металлических колец, а также включает в себя слой стеганой ткани, одеваемой под кольчугу, чтобы предотвратить трение, и смягчить силу ударов. Этот доспех включает в себя перчатки.

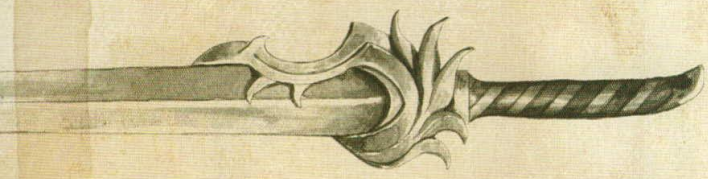
Пластинчатый доспех. Этот доспех сделан из узких полосок металла, заклепками присоединенных к кожаной подложке, одеваемой поверх тканевой подкладки. Места соединения защищены гибкой кольчужной сеткой.

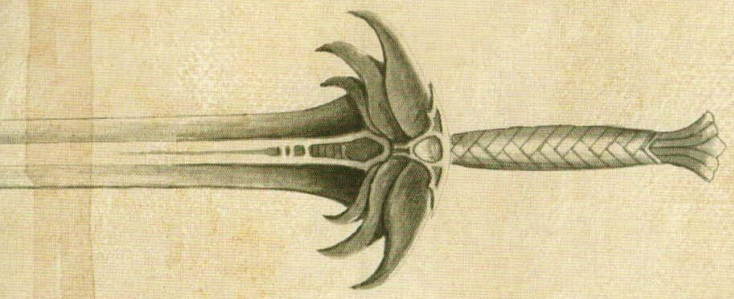
Латный доспех. Латный доспех состоит из металлических пластин, соединенных друг с другом и закрывающих всё тело. Набор включает в себя перчатки, тяжелые кожаные ботинки, шлем с опущенным забралом и толстые слои подкладки. Пряжки и ремешки распределяют вес по всему телу.

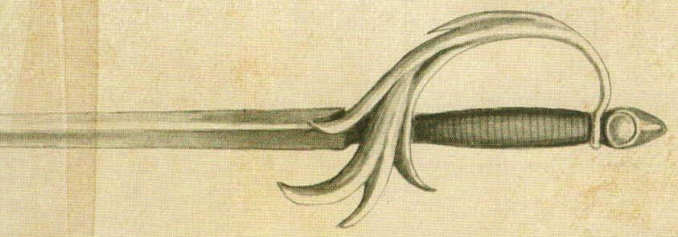
Доспехи

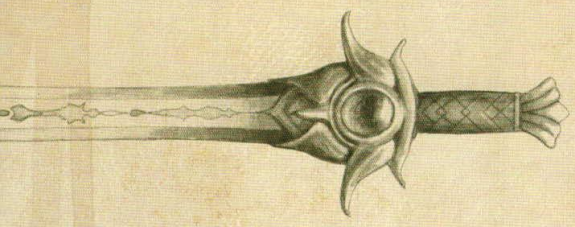
Доспехи	Стоимость	Класс брони (КБ)	Сила	Скрытность	Вес
Легкие доспехи					
Стеганые	5 зм	11 + мод.Ловк	—	Помеха	8 lb.
Кожаные	10 зм	11 + мод.Ловк	—	—	10 lb.
Клепаные	45 зм	12 + мод. Ловк	—	—	13 lb.
Средние доспехи					
Сыромятные	10 зм	12 + мод. Ловк (макс 2)	—	—	12 lb.
Кольчужная рубаха	50 зм	13 + мод. Ловк (макс 2)	—	—	20 lb.
Чешуйчатые	50 зм	14 + мод. Ловк (макс 2)	—	Помеха	45 lb.
Нагрудник	400 зм	14 + мод. Ловк (макс 2)	—	—	20 lb.
Полулаты	750 зм	15 + мод. Ловк (макс 2)	—	Помеха	40 lb.
Тяжелые доспехи					
Кольчатые	30 зм	14	—	Помеха	40 lb.
Кольчуга	75 зм	16	Сила 13	Помеха	55 lb.
Пластинчатые	200 зм	17	Сила 15	Помеха	60 lb.
Латы	1500 зм	18	Сила 15	Помеха	65 lb.
Щиты					
Щит	10 зм	+2	—	—	6 lb.

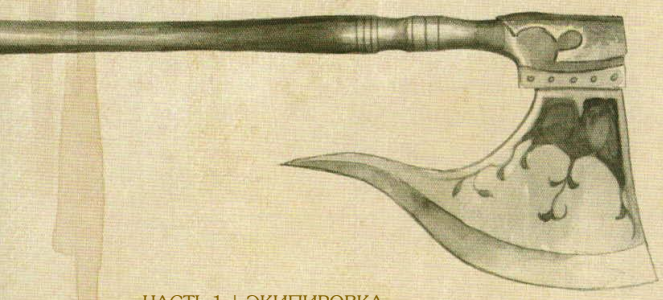












Надевание и снятие доспехов

Надевание и снятие доспехов занимает некоторое время в зависимости от их категории.

Одеть. Это время, которое уходит, чтобы одеть броню. Вы получаете полный Класс Брони доспеха, только в том случае, если потратили полное время, нужное для его одевания.

Снять. Это время, необходимое, чтобы снять доспех. Если вам помогают, то время уменьшается вдвое.

Надевание и снятие доспехов

Категория	Одеть	Снять
Легкие доспехи	1 минута	1 минута
Средние доспехи	5 минут	1 минута
Тяжелые доспехи	10 минут	5 минут
Щит	1 действие	1 действие

Оружие

Ваш класс дает вам владение некоторыми видами оружия, отражающими, как направленность вашего класса, так и наиболее свойственные для него средства. Будь это длинный меч или длинный лук, ваше оружие и ваше владение им, могут стать границей, отделяющей жизнь и смерть во время приключений.

Таблица Оружия содержит наиболее распространенные виды оружия в мирах D&D, их стоимость и вес, наносимый урон, а также особые свойства, которыми они обладают.

Каждое оружие относится к ближнему, либо к дальнему бою. **Оружие ближнего боя** может атаковать цель в пределах 5 футов от вас, а **оружие дальнего боя** используется для атаки на большем расстоянии.

Владение оружием

Ваша раса, класс и навыки, могут даровать вам владение определенными видами или категориями оружий. Категорий всего две: **простое** и **боевое** оружие. Большинство людей умеют владеть простым оружием. Это дубинки, булавы и прочее оружие, которое можно встретить в руках простых людей. Боевое оружие включает в себя топоры, древковое оружие, мечи и требует специальной тренировки, чтобы эффективно использовать его в бою. Практически все воины используют боевое оружие, поскольку оно позволяет им в полной мере проявить их боевой стиль и подготовку.

Владение оружием позволяет добавлять бонус мастерства к броскам атаки этим оружием. Если вы совершаете атаку оружием, которым не умеете пользоваться, то вы не можете добавить бонус мастерства к броску атаки.

Свойства оружия

Многие оружия имеют особые свойства, касающиеся их использования. Они указаны в таблице Оружия.

Боеприпасы. Вы можете совершать атаки дальнего боя оружием с данным свойством, только если имеете для него соответствующие боеприпасы. Всякий раз, совершая атаку, вы расходуете единицу боеприпасов. Извлечение его из колчана или другого контейнера считается частью атаки. В конце сражения вы можете подобрать половину потраченных боеприпасов, потратив одну минуту на их поиск. Для зарядки подобного оружия необходима одна свободная рука.

Если вы используете оружие с этим свойством, для атаки ближнего боя, то оружие считается импровизированным (смотри пункт "Импровизированное Оружие" дальше). Праща должна быть заряжена, если вы хотите использовать ее как оружие ближнего боя.

Фехтовальное. Совершая атаку фехтовальным оружием, вы можете использовать модификатор Силы или Ловкости на ваш выбор для бросков атаки и урона. Вы должны применять один и тот же модификатор для обоих бросков.

Тяжелое. Маленькие существа получают помеху при атаке тяжелым оружием, поскольку его размер слишком велик для Маленького существа.

Легкое. *Легкое оружие маленькое и легкое в использовании, что делает его удобным в бою двумя оружиями. Правила боя двумя оружиями описаны в главе 9.*

Заряжаемое. Для зарядки такого оружия требуется много времени, поэтому вы можете сделать только один выстрел, когда используете действие, дополнительное действие или реакцию, чтобы совершить атаку, независимо от количества атак, которые вы можете сделать нормальным оружием.

Дальность. Оружие дальнего боя имеет определенную дальность, указанную в скобках после свойств "боеприпасы" или "метательное". Дальность указана двумя числами. Первое это нормальная дальность оружия в футах, вторая показывает максимальную его дальность. Атакуя на расстояние, которое превышает нормальную дальность, вы получаете помеху. Вы не можете атаковать цели, находящиеся за пределами максимальной дальности оружия

Длина. Атака таким оружием ближнего боя достает на 5 футов дальше.

Особое свойство. Оружия с особыми свойствами имеют необычные правила использования, указанные в описании оружия (смотри "Особое Оружие" далее в этом разделе).

Метательное. Если у оружия есть метательное свойство, его можно бросать, чтобы сделать атаку дальнего боя. Если это оружие ближнего боя, то вы используете тот же модификатор параметра для атаки и урона, что и при атаке ближнего боя этим оружием. Например, если вы метнули топорик, то используйте модификатор Силы, но если вы метнули кинжал, то можете использовать либо Силу, либо Ловкость, поскольку кинжал — это фехтовальное оружие.

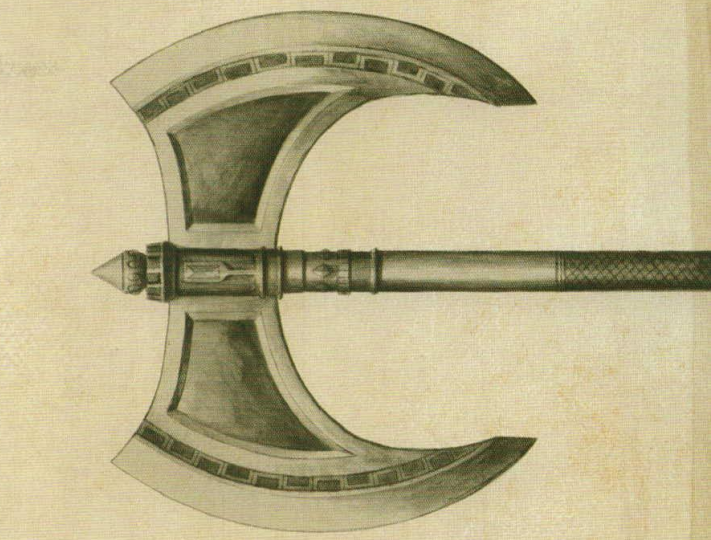
Двуручное. Такое оружие требует обеих рук для применения, для ношения достаточно одной руки.

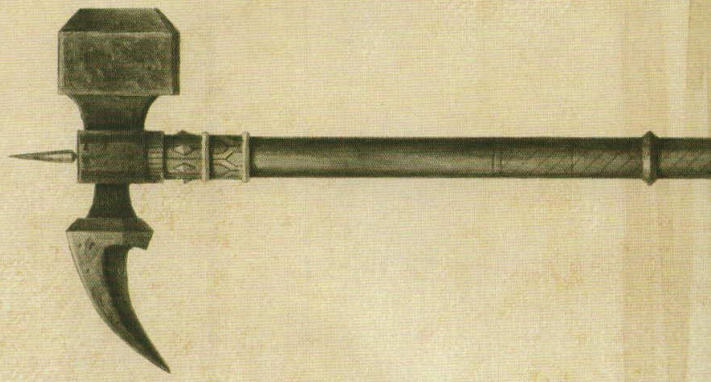
Универсальное. Это оружие можно использовать как одной рукой, так и двумя. Урон, указанный в скобках после свойства оружия, это урон, наносимый при двуручной хватке.

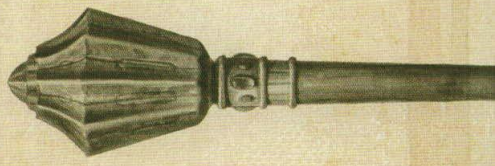
Импровизированное оружие

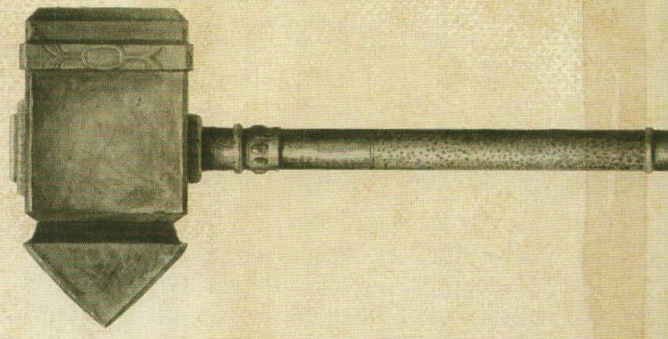
Иногда у персонажа нет оружия и он вынужден использовать то, что попадется под руку. Импровизированное оружие - это любой предмет, который вы можете держать одной или двумя руками, например, разбитая бутылка, ножка от стола, колесо, сковорода или мертвый гоблин.

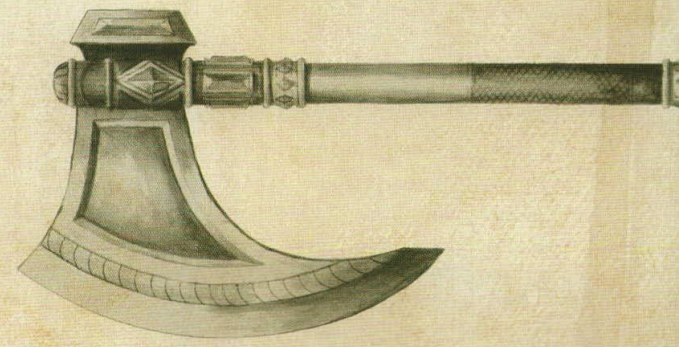
Во многих случаях импровизированное оружие похоже на обычное оружие и может считаться им. Например, ножка от стола мало отличается от дубинки. По усмотрению МП, если импровизированное оружие похоже на то, которым умеет владеть персонаж, то он может добавить к атаке свой бонус мастерства.











Если предмет вовсе не напоминает оружие, то он наносит 1d4 урона (МП выбирает подходящий для него тип урона). Если персонаж использует оружие дальнего боя, для атаки ближнего боя, или метает оружие, которое не помечено, как метательное, оно наносит 1d4 урона. Импровизированное метательное оружие имеет обычную дальность 20 футов и максимальную 60 футов.

Посеребренное оружие

Некоторые монстры, которые обладают иммунитетом или сопротивлением к немагическому урону, уязвимы к серебру, поэтому предусмотрительные приключенцы покрывают свое оружие серебром. Вы можете посеребрить одно оружие или десять боеприпасов за 100 зм. Эта стоимость представляет не только цену серебра, но и время и навыки, необходимые, чтобы покрыть оружие серебром и не сделать его менее эффективным

Особое оружие

Здесь описано оружие, имеющее определенные правила использования.

Рыцарское Копье. Вы получаете помеху, если атакуете цель в пределах 5 футов от вас. Кроме того, рыцарское копье необходимо держать двумя руками, если вы не верхом.

Сеть. Если существо Большого или меньшего размера попадает в сеть, то оно обездвижено, пока не освободится. Сеть не действует на бесформенных и Огромных существ. Существо может сделать проверку по Силе с КС 10, чтобы освободить себя или другое существо рядом с ним. Пять единиц рубящего урона сети (КБ 10) также освобождает существо, не нанося ему урона, и уничтожает сеть.

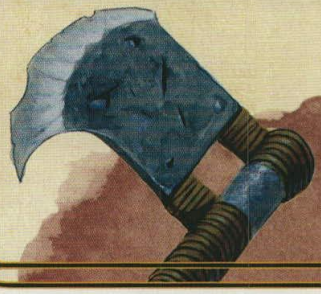
Если вы атакуете сетью в качестве действия, доп. действия или реакции, то вы можете совершить только одну атаку, независимо от того, сколько атак вы можете сделать обычно.

Снаряжение

Этот раздел описывает предметы, имеющие специальные правила использования, требующие объяснения.

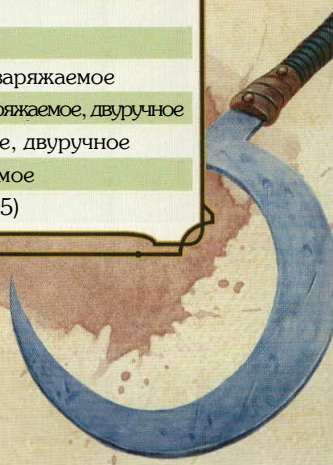
Алхимический огонь. Эта чрезвычайно липкая жидкость воспламеняется при контакте с воздухом. В качестве действия вы можете метнуть колбу на расстояние до 20 футов. Совершите атаку дальнего боя, расценивая колбу в качестве импровизированного оружия. При попадании цель получает 1d4 урона огнем в начале каждого хода. Существо может избавиться от этого урона, сделав в качестве действия проверку по Ловкости с КС 10, чтобы погасить огонь.

Веревка. Как пеньковая, так и шелковая имеет 2 ОЗ, может быть разорвана при успешной проверке Силы (КС 17).



Оружие

Доспехи	Стоимость	Урон	Вес	Свойства
Простое оружие ближнего боя				
Безоружная атака	—	1 дробящий	—	Не считается оружием
Большая дубина	2 см	1d8 дробящий	10 lb.	Двуручное
Булава	5 зм	1d6 дробящий	4 lb.	—
Дубинка	1 см	1d4 дробящий	2 lb.	Легкое
Кинжал	2 зм	1d4 колющий	1 lb.	Фехтовальное, легкое, метательное (20/60)
Копье	1 зм	1d6 колющий	3 lb.	Метательное (20/60), универсальное (1d8)
Короткий посох	2 см	1d6 дробящий	4 lb.	Универсальное (1d8)
Легкий молот	2 зм	1d4 дробящий	2 lb.	Легкое, метательное (20/60)
Метательное копье	2 см	1d6 колющий	2 lb.	Метательное (30/120)
Серп	1 зм	1d4 режущий	2 lb.	Легкое
Топорик	5 зм	1d6 режущий	2 lb.	Легкое, метательное (20/60)
Простое оружие дальнего боя				
Арбалет, легкий	25 зм	1d8 колющий	5 lb.	Боеприпасы (80/320), заряжаемое, двуручное
Дротик	5 мм	1d4 колющий	1/4 lb.	Фехтовальное, метательное (20/60)
Короткий лук	25 зм	1d6 колющий	2 lb.	Боеприпасы (80/320), двуручное
Праща	1 см	1d4 дробящий	—	Боеприпасы (30/120)
Боевое оружие ближнего боя				
Алебарда	20 зм	1d10 режущий	6 lb.	Тяжелое, длина, двуручное
Боевой топор	10 зм	1d8 режущий	4 lb.	Универсальное (1d10)
Боевой молот	15 зм	1d8 дробящий	2 lb.	Тяжелое, двуручное
Глефа	20 зм	1d10 режущий	6 lb.	Тяжелое, длина, двуручное
Двуручный меч	50 зм	2d6 режущий	6 lb.	Тяжелое, двуручное
Двуручный топор	30 зм	1d12 режущий	7 lb.	Тяжелое, двуручное
Длинный меч	15 зм	1d8 режущий	3 lb.	Универсальное (1d10)
Клевец	5 зм	1d8 колющий	2 lb.	—
Кнут	2 зм	1d4 режущий	3 lb.	Фехтовальное, длина
Короткий меч	10 зм	1d6 колющий	2 lb.	Фехтовальное, легкое
Молот	10 зм	2d6 дробящий	10 lb.	Тяжелое, двуручное
Моргенштерн	15 зм	1d8 колющий	4 lb.	—
Пика	5 зм	1d10 колющий	18 lb.	Тяжелое, длина, двуручное
Рапира	25 зм	1d8 колющий	2 lb.	Фехтовальное
Рыцарское копье	10 зм	1d12 колющий	6 lb.	Длина, особое
Скимитар	25 зм	1d6 режущий	3 lb.	Фехтовальное, легкое
Трезубец	5 зм	1d6 колющий	4 lb.	Метательное (20/60), универсальное (1d8)
Цеп	10 зм	1d8 дробящий	2 lb.	—
Боевое оружие дальнего боя				
Арбалет, ручной	75 зм	1d6 колющий	3 lb.	Боеприпасы (30/120), легкое, заряжаемое
Арбалет, тяжелый	50 зм	1d10 колющий	18 lb.	Боеприпасы (100/400), тяжелое, заряжаемое, двуручное
Длинный лук	50 зм	1d8 колющий	2 lb.	Боеприпасы (150/600), тяжелое, двуручное
Духовое ружье	10 зм	1 колющий	1 lb.	Боеприпасы (25/100), заряжаемое
Сеть	1 зм	—	3 lb.	Специальное, метательное (5/15)



Предмет	Стоимость	Вес
Алхимический огонь (колба)	50 зм	1 lb.
Боеприпасы		
Арбалетные болты (20)	1 зм	1 lb.
Иглы для духового ружья (20)	1 зм	1 1/2 lb.
Стрелы (20)	1 зм	1 lb.
Шарики для пращи (20)	4 мм	1 1/2 lb.
Бочка	2 зм	70 lb.
Бумага (один лист)	2 см	—
Бурдюк	2 см	—
Бутылка/стакан	2 зм	2 lb.
Ведро	5 см	2 lb.
Веревка, пеньковая (50 футов)	1 зм	10 lb.
Веревка, шелковая (50 футов)	10 зм	5 lb.
Весы, торговые	5 зм	3 lb.
Грузоподъемный блок	1 зм	5 lb.
Духи (флакон)	5 зм	—
Замок	10 зм	1 lb.
Зелье лечения	50 зм	1/2 lb.
Зеркало, стальное	5 зм	1/2 lb.
Капкан	5 зм	25 lb.
Кислота (флакон)	25 зм	1 lb.
Книга	25 зм	5 lb.
Книга заклинаний	50 зм	3 lb.
Колокольчик	1 зм	—
Колчан	1 зм	1 lb.
Кольцо-печатка	5 зм	—
Корзина	4 см	2 lb.
Котелок, железный	2 зм	10 lb.
Кошка	2 зм	4 lb.
Крюк	5 см	1/4 lb.
Кувалда	2 зм	10 lb.
Кувшин	2 мм	4 lb.
Лампа	5 см	1 lb.
Лестница (10 футов)	1 см	25 lb.
Лопата	2 зм	5 lb.
Лупа	100 зм	—
Масло (колба)	1 см	1 lb.
Мел (1 кусок)	1 мм	—
Мешок	1 мм	1/2 lb.
Мешочек	5 см	1 lb.
Мешочек для компонентов	25 зм	2 lb.
Молоток	1 зм	3 lb.
Монтировка	2 зм	5 lb.
Мыло	2 мм	—
Набор лекаря	5 зм	3 lb.
Набор скалолаза	25 зм	12 lb.
Наручники	2 зм	6 lb.
Одежда путешественника	2 зм	4 lb.
Одежда, костюм	5 зм	4 lb.
Одежда, обычная	5 см	3 lb.
Одежда, хорошая	15 зм	6 lb.

Предмет	Стоимость	Вес
Одеяло	5 см	3 lb.
Одеяния	1 зм	4 lb.
Палатка на двоих	2 зм	20 lb.
Пергамент (один лист)	1 см	—
Песочные часы	25 зм	1 lb.
Подзорная труба	1000 зм	1 lb.
Постельные принадлежности	1 зм	7 lb.
Провизия (1 день)	5 см	2 lb.
Противоядие (флакон)	50 зм	—
Рыболовные снасти	1 зм	4 lb.
Рюкзак	2 зм	5 lb.
Свеча	1 мм	—
Святая вода (колба)	25 зм	1 lb.
Священный символ		
Амулет	5 зм	1 lb.
Реликварий	5 зм	2 lb.
Эмблема	5 зм	—
Сигнальный свисток	5 мм	—
Столовые приборы	2 см	1 lb.
Сундук	5 зм	25 lb.
Сургуч	5 см	—
Счеты	2 зм	2 lb.
Таран, переносной	4 зм	35 lb.
Точильный камень	1 мм	1 lb.
Трутница	5 см	1 lb.
Факел	1 мм	1 lb.
Флакон	1 зм	—
Фляга или пивная кружка	2 мм	1 lb.
Фокус друида		
Веточка омелы	1 зм	—
Деревянный посох	5 зм	4 lb.
Тисовый жезл	10 зм	1 lb.
Тотем	1 зм	—
Фокус Тайной Магии		
Жезл	10 зм	1 lb.
Кристалл	10 зм	1 lb.
Посох	5 зм	4 lb.
Скипетр	10 зм	2 lb.
Шар	20 зм	3 lb.
Фонарь с козырьком	5 зм	2 lb.
Фонарь, бычий глаз	10 зм	2 lb.
Футляр для арбалетных болтов	1 зм	1 lb.
Футляр для карт или свитков	1 зм	1 lb.
Цепь (10 футов)	5 зм	10 lb.
Чернила (бутылочка 1 унция)	10 зм	—
Чернильное перо	2 мм	—
Шарики (1000 в сумке)	1 зм	2 lb.
Шахтерская кирка	2 зм	10 lb.
Шест (10 футов)	5 см	7 lb.
Шипы (20 в мешочке)	1 зм	2 lb.
Шипы, железные (10)	1 зм	5 lb.
Яд, обычный (флакон)	100 зм	—

Весы, торговые. Простые весы, способные взвешивать до 2 фунтов веса. С ними вы можете точно измерить вес небольших предметов, например, драгоценных металлов или товаров, чтобы узнать их стоимость.

Грузоподъемный блок. Набор блоков с пропущенной через них веревкой, снабженной крюком, позволит вам поднимать предметы, в четыре раза тяжелее, чем вы можете поднять самостоятельно.

Замок. Вместе с замком идет ключ. Без ключа существо, владеющее воровскими инструментами, может взломать замок, совершив успешную проверку Ловкости (КС 15). МП может предоставить и более качественные замки по более высокой цене.

Зелье лечения. Персонаж, выпивший волшебную красную жидкость из этого флакона, восстанавливает 2d4 + 2 ОЗ. Использование зелья занимает действие.

Капкан. После того, как вы установите капкан, потратив действие, он превращается в стальное кольцо, усеянное зубцами и захлопывающееся, когда существо наступит на специальную пластину в центре. Капкан снабжен тяжелой цепью, которая прикрепляется к неподвижному объекту, например, к дереву, или шипом, который вгоняется глубоко в землю. Существо, которое попало в капкан, должно сделать спасбросок по Ловкости (КС13) или получит 1d4 колющего урона и прекратит движение. До тех пор, пока существо не освободится, его движение ограничено длиной цепи (обычно 3 фута). В качестве действия существо может сделать проверку по Силе (КС 13), чтобы освободить себя или другое существо рядом с ним. Каждая неудачная проверка наносит пойманному существу 1 колющего урона.

Кислота. В качестве действия вы можете выплеснуть содержимое флакона на существо в пределах 5 футов от вас или метнуть флакон на расстояние до 20 футов. В любом случае, совершите атаку дальнего боя, расценивая флакон как импровизированное оружие. При попадании цель получает 2d6 урона кислотой.

Книга. Книга может содержать поэзию, исторические свидетельства, информацию о конкретной области знаний, диаграммы и заметки о гномьих изобретениях - в общем всё, что можно выразить текстом и изображениями. Книга заклинаний описана отдельным пунктом далее.

Книга заклинаний. Необходима для волшебников. Этот том в кожаном переплете содержит сто страниц веленевой бумаги, подходящей для записи заклинаний.

Колчан. Колчан вмещает до 20 стрел.

Лампа. Лампа излучает яркий свет в радиусе 15 футов, и тусклый свет еще на 30 футов дальше. Одной колбы масла достаточно, чтобы лампа горела 6 часов.

Лупа. Эта линза позволяет тщательно рассматривать мелкие предметы. Также она позволяет заменить кремень при разведении огня. Для этого необходим свет не слабее солнечного, трут, чтобы разжечь его и примерно 5 минут времени. Лупа дает преимущество при любых проверках, связанных с оценкой или обследованием предмета, который очень мал или обладает множеством деталей.

Масло. Обычно продается в глиняных колбах, вмещающих одну пинту. В качестве действия вы можете выплеснуть содержимое колбы на существо в пределах 5 футов от вас или метнуть флакон на расстояние до 20 футов. В любом случае, совершите атаку дальнего боя, расценивая колбу как импровизированное оружие. При попадании цель покрывается маслом. Если цель получает любой огненный урон до того, как масло высохнет (1 минута), она получает дополнительные 5 урона огнем от горящего масла. Также вы можете вылить содержимое колбы на землю и покрыть территорию в 5 квадратных футов, если поверхность ровная. Если разлитое масло поджечь, то оно горит 2 раунда и наносит 5 урона огнем любому существу, которое заходит или заканчивает свой ход на этой территории. Существо получает этот урон только один раз за ход.

Мешочек. Тканевый или кожаный мешочек вмещает до 20 шариков для пращи или до 50 игл для духового ружья, или другие предметы по желанию. Мешочек для компонентов описан далее отдельным пунктом.

Мешочек для компонентов. Небольшой водонепроницаемый мешочек, имеющий несколько отделов для хранения всех материальных компонентов и других особых предметов, которые могут понадобиться для произнесения заклинаний за исключением тех компонентов, которые имеют особую стоимость (как это указано в описании заклинания).

Монтировка. Дает преимущество при проверках Силы, там, где монтировку можно использовать в качестве рычага.

Набор лекаря. Набор представляет собой кожаный мешочек с бинтами, зельями и шинами. Его хватает на 10 использований. В качестве действия вы можете использовать набор, чтобы стабилизировать состояние существа, чьи ОЗ равны 0, без необходимости совершать проверку по Мудрости (Медицина).

Наборы экипировки

Стартовая экипировка вашего класса включает в себя полезное снаряжение, объединенное в наборы. Содержимое этих наборов перечислено здесь. Если вы покупаете свою начальную экипировку, то можете купить один из этих наборов по указанной цене, что может выйти дешевле, чем покупка предметов по отдельности.

Набор взломщика (16 зм). Содержит рюкзак, мешок с шариками, 10 футов струны, колокольчик, 5 свечей, монтировку, молоток, 10 крюков, фонарь с козырьком, 2 колбы масла, 5 дней пищи, трутницу и бурдюк. А также 50 футов пеньковой веревки, прикрепленной сбоку.

Набор дипломата (39 зм). Содержит сундук, 2 футляра для карт и свитков, набор хорошей одежды, бутылочку чернил, перо, лампу, 2 колбы масла, 5 листов бумаги, флакон духов, сургуч и мыло.

Набор исследователя подземелий (12 зм). Включает рюкзак, монтировку, молоток, 10 крюков, 10 факелов, трутницу, пищи на 10 дней и бурдюк. Также включает 50 футов пеньковой веревки, прикрепленной сбоку.

Набор артиста (40 зм). Включает в себя рюкзак, постельные принадлежности, 2 костюма, 5 свечей, 5 дней пищи, бурдюк и набор для маскировки.

Набор приключенца (10 зм). Включает рюкзак, постельные принадлежности, столовые приборы, трутницу, 10 факелов, 10 дней пищи и бурдюк. Также включает 50 футов пеньковой веревки, прикрепленной сбоку.

Набор священника (19 зм). Включает рюкзак, одеяло, 10 свечей, трутницу, ящик для подаяний, 2 пачки фимиама, кадило, ризу, 2 дня пищи и бурдюк.

Набор ученого (19 зм). Включает рюкзак, книгу знаний, чернила, перо, 10 листов пергамента, мешочек с песком и маленький нож.

Набор Скалолаза. Набор включает в себя специальный крюк, наконечники для ботинок, перчатки и страховочные ремни. В качестве действия вы можете создать страховочное крепление; в этом случае вы не можете упасть ниже чем на 25 футов от места крепления, и не можете подняться выше, чем на 25 футов, не убрав крепление.

Наручники. Эти металлические наручники могут сковать Маленькое или Среднее существо. Чтобы освободиться от них, нужно сделать успешную проверку Ловкости (КС 20). Их также можно сломать, сделав успешную проверку Силы (КС 20). Вместе с наручниками дается один ключ. Без него существо, владеющее воровскими инструментами, может взломать наручники при успешной проверке Ловкости (КС 15). Наручники имеют 15 ОЗ.

Палатка. Простой, переносной полотняный тент, в котором могут поместиться двое.

Подзорная труба. Предметы, наблюдаемые через эту трубу, кажутся в два раза крупнее.

Провизия. Состоит из сухой пищи, подходящей для долгих путешествий: вяленого мяса, сушеных фруктов, сухарей и орехов.

Противоядие. Существо, которое выпило это противоядие получает преимущество при спасбросках против яда на 1 час. Не действует на големов и нежить.

Рыболовные снасти. Этот набор включает в себя удилище, шелковую лесу, поплавок, стальные крючки, свинцовые грузила, приманки и узкую сеть.

Свеча. В течение одного часа свеча излучает яркий свет в радиусе 5 футов, и тусклый свет еще на 5 футов дальше.

Святая вода. В качестве действия вы можете выплеснуть содержимое флакона на существо в пределах 5 футов от вас или метнуть флакон на расстояние до 20 футов. В любом случае, совершите атаку дальнего боя, расценивая флакон как импровизированное оружие. Если цель демон или нежить, то при попадании она получает 2d6 урона светом.

Клирик или паладин могут создавать святую воду, совершая специальный ритуал. Выполнение ритуала занимает 1 час, и требует серебряного порошка на 25 зм и ячейку заклинаний 1 круга.

Священный символ. Символ представляет определенного бога или пантеон. Это может быть амулет с символом божества, символ выгравированный или инкрустированный на щите, или небольшой коробочке, хранящей фрагмент священной реликвии. В Приложении Б описаны символы, связанные со многими богами мультивселенной. Клирик или Паладин могут использовать священный символ в качестве заклинательного фокуса, как это описано в главе 10. Для этого заклинатель должен держать символ в руке, так, чтобы его было видно, или носить его на щите.

Столовые приборы. Это оловянная коробочка, в которой находится кружка и простые столовые приборы. Коробочка имеет две створки, одну из которых можно использовать в качестве сковороды, а другую в качестве тарелки.

Таран, переносной. Вы можете использовать переносной таран, чтобы выбивать двери. При этом вы получаете +4 к проверке Силы. Еще один персонаж может помогать вам, давая преимущество при проверке.

Трутница. Маленькая коробочка, в которой хранится огниво, кремень и трут (обычно сухая ткань, слегка пропитанная маслом). Использование, чтобы поджечь факел или что-либо легковоспламеняющееся, занимает действие. Поджигание чего-либо еще занимает одну минуту.

Факел. Горит один час, излучая яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый еще на 20 футов дальше. Использование факела в качестве оружия ближнего боя, наносит 1 урона огнем.

Фокус Друидов. Фокус друида может быть веточкой омелы или остролиста, жезлом или скипетром, сделанным из тиса, или другого особого дерева, посох, полностью вырезанный из дерева, тотем, состоящий из перьев, мехов, костей и клыков священных животных. Друид может использовать их в качестве заклинательного фокуса, как это описано в главе 10.

Фокус тайной магии. Особый предмет: шар, кристалл, скипетр, специальный посох или жезл - созданный в качестве проводника волшебной силы. Колдун, чернокнижник или волшебник могут использовать этот предмет в качестве заклинательного фокуса, как это описано в главе 10.

Фонарь с козырьком. Фонарь с козырьком излучает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет еще на 30 футов дальше. Одной колбы масла достаточно, чтобы фонарь горел 6 часов. В качестве действия вы можете опустить козырек и уменьшить свет до тусклого в радиусе 5 футов.

Фонарь, бычий глаз. Этот фонарь излучает яркий свет в 60 футовом конусе и тусклый свет еще на 60 футов дальше. Одной колбы масла достаточно, чтобы фонарь горел 6 часов.

Футляр для арбалетных болтов. Этот деревянный футляр вмещает до 20 арбалетных болтов.

Футляр для карт или свитков. Этот цилиндрический кожаный футляр вмещает до 10 свернутых листов бумаги или до 5 свернутых листов пергамента.

Цепь. Цепь имеет 10 ОЗ. Её можно разорвать, совершив проверку по Силе (КС 20).

Шарики. В качестве действия вы можете рассыпать эти металлические шарики по области в 10 квадратных футов. Существо пересекающее эту территорию должно сделать спасбросок по Ловкости (КС 10) или упадет. Если существо двигается с половиной скорости, то спасбросок совершать не требуется.

Шипы. В качестве действия вы можете рассыпать мешочек шипов по области в 5 квадратных футов. Существо, входящее на эту территорию, обязано сделать спасбросок по Ловкости (КС 15) или прекратит движение и получит 1 колющего урона. До тех пор, пока существо не восстановит хотя бы одно ОЗ, его скорость уменьшена на 10 футов. Если существо двигается с половиной скорости, то спасбросок совершать не требуется.

Яд, Обычный. Вы можете использовать яд, содержащийся в этом флаконе, чтобы покрыть одно режущее или колющее оружие, или до 3 боеприпасов. Нанесение яда занимает одно действие. Существо, получившее удар отравленным оружием, должно сделать спасбросок по Телосложению (КС 10) или получит 1d4 урона ядом. Нанесенный на оружие яд высыхает через одну минуту.

Вместимость

Емкость	Вместимость
Бочка	40 галлонов жидкости, 4 куб. фута
Бурдюк	4 пинты жидкости
Бутылка	$1^{1/2}$ пинты жидкости
Ведро	3 галлона жидкости, 1/2 куб. фута
Корзина	2 куб. фута/40 фунтов
Котелок	1 галлон жидкости
Кувшин	1 галлон жидкости
Мешок	1 куб. фут/30 фунтов
Мешочек	1/5 куб. фута/6 фунтов
Рюкзак*	1 куб. фут/30 фунтов
Сундук	12 куб. футов/300 фунтов
Флакон	4 унции
Фляга	1 пинта

* Вы можете также прикреплять объекты снаружи, например, веревку или постельные принадлежности в скатке.

Инструменты

Инструменты позволяют вам делать то, что невозможно сделать без них, например, изготовить или починить предмет, подделать документ или взломать замок. Раса, класс, происхождение и навыки дают вам владение определенными инструментами. Оно позволяет вам добавлять ваш бонус мастерства к любой проверке параметра, связанной с этим инструментом. Инструмент не привязан к определенному параметру, поскольку владение инструментом представляет широкий спектр возможностей его использования. Например, МП может попросить сделать проверку по Ловкости, чтобы вырезать изящную деталь из дерева, или же проверку по Силе, чтобы сделать что-либо из особенно твердой породы дерева.

Инструменты

Предмет	Стоимость	Вес
Ремесленные инструменты		
Алхимика	50 зм	8 lb.
Пивовара	20 зм	9 lb.
Каллиграфа	10 зм	5 lb.
Плотника	8 зм	6 lb.
Картографа	15 зм	6 lb.
Сапожника	5 зм	5 lb.
Повара	1 зм	8 lb.
Стеклодува	30 зм	5 lb.
Ювелира	25 зм	2 lb.
Кожевника	5 зм	5 lb.
Каменщика	10 зм	8 lb.
Художника	10 зм	5 lb.
Гончара	10 зм	3 lb.
Кузнеца	20 зм	8 lb.
Жестянщика	50 зм	10 lb.
Ткача	1 зм	5 lb.
Резчика по дереву	1 зм	5 lb.
Набор для маскировки	25 зм	3 lb.
Набор для подделки	15 зм	5 lb.
Игровые наборы		
Кубики	1 см	—
Драконьи шахматы	1 зм	1/2 lb.
Игральные карты	5 см	—
Ставка Трёх Драконов	1 зм	—
Набор Травника	5 зм	3 lb.
Музыкальные инструменты		
Волынка	30 зм	6 lb.
Барабан	6 зм	3 lb.
Цимбалы	25 зм	10 lb.
Флейта	2 зм	1 lb.
Лютня	35 зм	2 lb.
Лира	30 зм	2 lb.
Рог	3 зм	2 lb.
Флейта Пана	12 зм	2 lb.
Шалмей	2 зм	1 lb.
Виола	30 зм	1 lb.
Инструменты навигатора	25 зм	2 lb.
Набор отравителя	50 зм	2 lb.
Воровские инструменты	25 зм	1 lb.
Средства передвижения	*	*

* Смотри раздел "Средства передвижения."

Ремесленные инструменты. Эти специальные инструменты включают в себя предметы, необходимые для определенного ремесла или занятия. Таблица включает в себя наиболее распространенные типы этих инструментов. Владение видом ремесленных инструментов позволяет вам добавлять бонус мастерства ко всем проверкам параметров, связанных с использованием этих инструментов в вашем ремесле. Каждый вид ремесленных инструментов требует отдельного владения.

Набор для маскировки. Этот мешочек включает косметику, краску для волос и прочий реквизит, позволяющий изменить вашу внешность. Владение этим набором позволяет добавить бонус мастерства к любым проверкам параметров, когда вы маскируете свою внешность.

Набор для подделки. В этом маленьком ящичке находятся разные бумаги и пергаменты, перья и чернила, и сургуч, а также золотая и серебряная фольга, и другие необходимые вещи для подделывания документов. Владением набором позволяет добавлять бонус мастерства к любым проверкам параметров, которые вы делаете, подделывая документы.

Игровые наборы. Эти предметы включают широкий спектр игровых принадлежностей, включая кубики и колоды карт (например, для игры Ставка Трёх Драконов). Наиболее часто встречающиеся виды перечислены в таблице, но существуют и другие. Владение игровым набором позволяет добавлять ваш бонус мастерства к любым проверкам параметров, совершаемым в ходе игры этим набором. Каждый набор требует отдельного владения.

Набор травника. Этот набор включает такие инструменты, как ножницы, ступка и пестик, а также мешочки и флаконы, используемые травниками для создания лекарств и зелий. Владение этим набором позволяет добавлять ваш бонус мастерства к любым проверкам параметров, которые вы совершаете, определяя или применяя травы. Владение также необходимо, чтобы создавать противоядия и *зелья лечения*.

Музыкальные инструменты. В таблице перечислены наиболее распространенные музыкальные инструменты. Владение одним из них позволяет вам добавлять ваш бонус мастерства к любым проверкам параметров, совершаемых во время игры на этом инструменте. Бард может использовать его в качестве заклинательного фокуса, как это описано в главе 10. Каждый музыкальный инструмент требует отдельного владения.

Инструменты навигатора. Этот набор инструментов включает в себя приборы для морской навигации. Владение данным набором позволяет вам определять курс корабля и следовать навигационным маршрутам. Кроме того, владение ими позволяет добавлять бонус мастерства ко всем проверкам параметров, которые вы делаете, чтобы не потеряться в море.

Набор отравителя. Этот набор включает в себя флаконы, химикаты и другие инструменты для создания ядов. Владение набором позволяет добавлять бонус мастерства к любым проверкам параметров, которые вы делаете при создании или использовании ядов.

Воровские инструменты. Набор включает в себя небольшой напильник, несколько отмычек, маленькое зеркало на ручке, набор ножниц с узкими лезвиями и пару кусачек. Владение данным набором позволяет добавлять бонус мастерства к любой проверке параметров, связанной с обезвреживанием ловушек или открытием замков.

Средства передвижения

Хорошее средство передвижения позволит вам быстро передвигаться, но главное его назначение - это перевозка снаряжения, которое бы замедляло ваше передвижение. Таблица Средств Передвижения показывает скорость и грузоподъемность каждого животного.

Животное, которое тянет за собой повозку, телеку, сани, колесницу или фургон, может перевозить в пять раз больше своей обычной грузоподъемности, включая весь самой повозки. Если одну повозку тянут несколько животных, то их грузоподъемность суммируется.

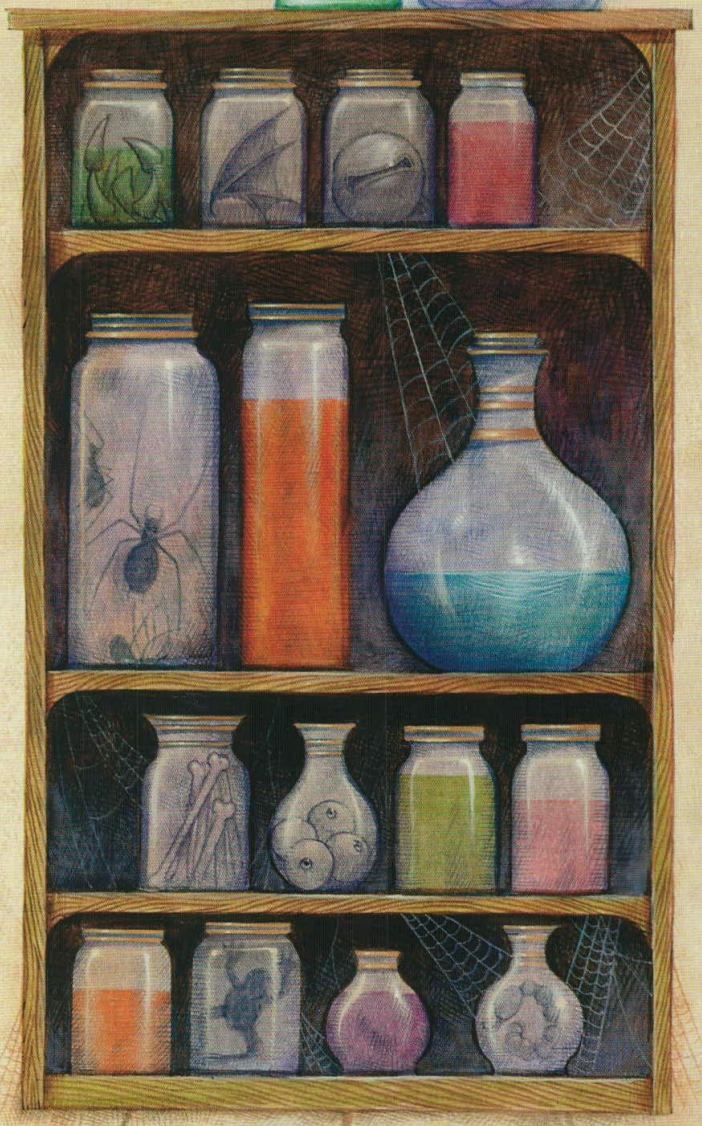
В мирах D&D имеются и другие средства передвижения, не перечисленные в таблице, но они редко встречаются и обычно отсутствуют в продаже. Это могут быть летающие животные (пегасы, грифоны, гиппогрифы и другие подобные животные) или даже подводные животные (большие морские коньки, например). Чтобы заполучить такое животное, вам скорее всего придется заполучить его яйцо, и вырастить самостоятельно, или заключить сделку с могущественной сущностью.

Бард. Это специальный доспех, защищающий голову, шею, грудь и круп животного. Бард может быть любого типа, из тех, что перечислены в таблице Доспехов. Стоимость в четыре раз выше эквивалентного доспеха для человека, а весит в 2 раза больше.

Седло. Боевое седло удерживает всадника, позволяя ему сохранять равновесие в сражении. Оно дает преимущество при любых проверках, которые вы делаете, чтобы остаться в седле. Для летающего или подводного животного нужно экзотическое седло.

Владение. Если вы владеете средствами передвижения (наземными или водными), вы можете добавить ваш бонус мастерства к любым проверкам, связанным с управлением этим средством.

Гребные судна. На реках и озерах используются килевые и весельные лодки. Двигаясь по течению, добавьте скорость течения (обычно 3 мили в час) к своей скорости. На таких



лодках невозможно передвигаться против любого сильного течения, но их можно тянуть вверх по течению, используя тяговое животное на берегу. Весельная лодка весит около 100 фунтов, на случай если приключенцы решат перенести её по суше.

Средства передвижения и другие животные

Средство	Стоимость	Скорость	Грузоподъемность
Верблюд	50 зм	50 фт.	480 lb.
Осел или мул	8 зм	40 фт.	420 lb
Слон	200 зм	40 фт.	1320 lb.
Лошадь, тяговая	50 зм	40 фт.	520 lb.
Лошадь, ездовая	75 зм	60 фт.	480 lb.
Мастифф	25 зм	40 фт.	195 lb.
Пони	30 зм	40 фт.	225 lb.
Боевой конь	400 зм	60 фт.	540 lb.

Упряжь, сбруя и повозки

Название	Стоимость	Вес
Доспехи	x4	x2
Вожжи и уздечка	2 зм	1lb.
Повозка	100 зм	600 lb.
Телега	15 зм	200 lb.
Колесница	250 зм	100 lb.
Корм (за 1 день)	5 мм	10 lb.
Седла		
Экзотическое	60 зм	40 lb.
Боевое	20 зм	30 lb.
Вьючное	5 зм	15 lb.
Ездовое	10 зм	25 lb.
Седельные сумки	4 зм	8 lb.
Сани	20 зм	300 lb.
Конюшня	5 см	—
Фургон	35 зм	400 lb.

Водные средства передвижения

Название	Стоимость	Скорость
Галера	30000 зм	4 м/ч
Килевая яхта	3000 зм	1 м/ч
Ладья	10000 зм	3 м/ч
Весельная лодка	50 зм	$1^{1/2}$ м/ч
Парусное судно	10000 зм	2 м/ч
Военный корабль	25000 зм	$2^{1/2}$ м/ч

Товары

Чаще всего богатство измеряется не монетами, а поголовьем скота, зерном, правами на сбор налогов или ресурсов (таких как шахта или лес).

Гильдии, дворяне и королевская власть регулируют торговлю. Компании, обладающие лицензией, могут вести торговлю по определенным маршрутам, отправлять торговые корабли в Гильдии выставляют цены на товары или услуги, которые они контролируют, и определяют, кто может предоставлять эти товары и услуги. Торговцы обычно не используют деньги в своих сделках. Они обменивают одни товары на другие. Наиболее распространенные товары перечислены в таблице Товаров.

Товары

Стоимость	Товар
1 мм	1 фунт пшеницы
2 мм	1 фунт муки или одна курица
5 мм	1 фунт соли
1 см	1 фунт железа или 1 кв. ярд парусины
5 см	1 фунт меди или 1 кв. ярд ткани
1 зм	1 фунт имбиря или 1 коза
2 зм	1 фунт корицы или перца, или 1 овца
3 зм	1 фунт гвоздики или одна свинья
5 зм	1 фунт серебра или 1 кв. ярд льна
10 зм	1 кв. ярд шелка или одна корова
15 зм	1 фунт шафрана или один бык
50 зм	1 фунт золота
500 зм	1 фунт платины

Расходы

В перерывах между исследованиями тёмных подземелий, поисками сокровищ в руинах, сражениями с наступающей тьмой приключенцам приходится сталкиваться с более серой реальностью. Даже в фантастическом мире людям нужны предметы первой необходимости, такие как одежда, питание и крыша над головой. Эти вещи стоят денег, хотя стоимость зависит от вашего образа жизни.

Расходы на жизнь

Этот раздел позволяет быстро подсчитать стоимость жизни в фэнтезийном мире. Эти расходы включают стоимость еды и питья, проживания, и всех остальных потребностей, Кроме того они также покрывают стоимость обслуживания вашего снаряжения, чтобы оно было готово, когда вам понадобится снова отправиться в путь.

В начале каждой недели или месяца (по вашему выбору), выберите образ жизни из таблицы расходов, и заплатите указанную цену. В таблице указаны цены за день, поэтому умножьте цену на 30, если хотите заплатить за один месяц. Ваш образ жизни может меняться от одного отрезка времени к другому, в зависимости от денег, находящихся в вашем распоряжении, или же вы можете сохранять один образ жизни в течение всей карьеры вашего персонажа.

Выбранный вами образ жизни может привести к своим последствиям. Например, в результате зажиточного образа жизни вы можете познакомиться с богатыми и властными людьми или подвергнуться нападению воров. Соответственно, экономная жизнь скорее всего убережет вас от воров, но о знакомствах с могущественными личностями можете забыть.

Расходы на жизнь

Образ жизни	Цена в день
Жалкий	—
Убогий	1 см
Бедный	2 см
Скромный	1 зм
Комфортный	2 зм
Зажиточный	4 зм
Аристократический	минимум 10 зм

Жалкий. Вы живете в ужасных условиях. Не имея дома, вы укрываетесь где можете, прокрадываясь в сараи, прячась в старых ящиках, и полагаясь на милостыню тех, кому в этой жизни повезло больше. Жалкий образ жизни в изобилии насыщен опасностями. Насилие, болезни и голод следуют за вами повсюду. Другие жалкие люди будут домогаться до вашего снаряжения, которое по их меркам представляет целое состояние. Большинство людей не обращают на вас никакого внимания.

Убогий. Вы живете в конюшне с протекающей крышей, грязной хижине за пределами города, или в домике полном грызунов в самой неблагополучной части города. У вас есть крыша над головой, но вы живете в отчаянном и жестоком мире, изобилующем болезнями, голодом и несчастьями. На вас не обращает большинство людей и прав у вас немного. Многие люди, живущие такой жизнью, стали жертвой какой-то ужасной неудачи: разорились, были изгнаны или страдают от болезни.

Бедный. Бедный образ жизни означает отсутствие удобств, имеющихся в стабильном обществе. Простая пища и жилье, потертая одежда и непредсказуемые условия позволяют жить удовлетворительно, хоть и неприятно. Вашим жильем может быть комната в ночлежке или обычная комната в таверне. У вас есть некоторые права, но вы все равно подвержены насилию, преступлениям и болезням. Среди людей этого уровня обычно встречаются неопытные рабочие, уличные торговцы, разносчики, воры, наемники и прочие позорные личности.

Скромный. Скромный образ жизни позволяет вам, наконец, выбраться из трущоб и обслуживать свое снаряжение. Вы живете в старой части города, снимаете комнату в пансионе, гостинице или храме. Вы не страдаете от голода или жажды, и живете в чистоплотных условиях. Среди людей этого уровня обычно встречаются солдаты с семьями, рабочие, студенты, священники и тому подобные.

Комфортный. Выбрав комфортный стиль жизни, вы можете позволить себе хорошую одежду. Вы живете в маленьком коттедже в районе среднего класса или в личной комнате в хорошей гостинице. Среди людей этого класса вы можете встретить торговцев, опытных ремесленников и военных офицеров.

Зажиточный. Зажиточный образ жизни — это жизнь в роскоши, даже если вы не имеете социального статуса дворянства или королевской семьи. Вы живете жизнью сравнимой с жизнью очень успешного торговца, владельца нескольких небольших дел или любимого слуги королевской семьи. У вас есть респектабельное жилье, обычно это просторный дом в хорошей части города или комфортабельный номер в хорошей гостинице. У вас скорее всего есть несколько слуг.

Аристократический. Вы живете в достатке и комфорте, вращаетесь среди самых могущественных людей. У вас потрясающее жилье, скорее всего личный дом в лучшей части города или номера в лучших гостиницах. Вы обедаете в лучших ресторанах, одеваетесь у лучших портных и имеете обширный штат слуг. Вы получаете приглашения встречи, где собираются самые богатые и властные люди, проводите вечера в компании политиков, лидеров гильдий, дворянства и первосвященников. Однако, вы сталкиваетесь с обманами и изменами высшего уровня. Чем богаче вы, тем выше шанс, что вас затянут в политическую интригу в качестве пешки или участника.

Еда, питье и проживание

Таблица ниже показывает расценки на конкретные продукты питания и проживание. Они включены в общие расходы на жизнь.

Еда, питье и проживание

Название	Стоимость
Эль	
Галлон	2 см
Кружка	4 мм
Банкет (на 1 человека)	10 зм
Хлеб, буханка	2 мм
Сыр, кусок	1 см
Гостиница (за 1 день)	
Убогая	7 мм
Бедная	1 см
Скромная	5 см
Комфортная	8 см
Зажиточная	2 зм
Аристократическая	4 зм
Питание (за 1 день)	
Жалкое	3 мм
Бедное	6 мм
Скромное	3 см
Комфортное	5 см
Зажиточное	8 см
Аристократическое	2 зм
Мясо, кусок	3 см
Вино	
Обычное (кувшин)	2 см
Изысканное (бутылка)	10 зм

Самодостаточность

Расходы на жизнь, описанные в этом разделе, допускают, что в перерывах между приключениями вы живете в городе, пользуясь всеми возможными услугами, какие способны себе позволить: платя за питание и жилье, платя местным ремесленникам за заточку оружия и ремонт брони и т.д.

Однако, некоторые персонажи предпочитают держаться подальше от цивилизации, самостоятельно ремонтируя снаряжения, и добывая пропитание охотой.

Подобный образ жизни не требует от вас никаких затрат, но он занимает много времени. Если в промежутках между приключениями вы занимаетесь своей профессией, как описано в главе 8, то можете заработать на бедную жизнь. Владение навыком Выживания, позволяет вам жить на уровне, равном комфортному образу жизни.

Услуги

Приключенцы могут платить несобственным персонажам за определенные услуги. Большинство из подобных наемников имеют довольно обычные навыки, но встречаются и настоящие мастера своего ремесла или искусства, или эксперты каких- либо навыках, необходимых приключенцам.

Некоторые из основных типов наемных услуг перечислены в таблице ниже. Другие возможные наемники представлены многообразием людей, обитающих в том или ином городе. Например, волшебник может заплатить плотнику, чтобы тот изготовил замысловатый сундук (и его миниатюрную копию), для заклинания *потайной сундук Леомунда*. Воин может заказать у кузнеца особенный меч. А бард может заплатить портному за изготовление изысканной одежды для грядущего выступления при дворе герцог.

Другие наемники предлагают более специфические или опасные услуги. Вы можете заплатить наемным солдатам, за уничтожение армии хобгоблинов, или нанять мудрецов для изучения древнего или тайного знания. Если высокоуровневый приключенец завладеет крепостью или построит её, то ему скорее всего понадобится целый штат слуг и рабочих, чтобы следить за ней, начиная от кастеляна и управляющего, и заканчивая разнорабочими для чистки конюшен. Такие наемники будут рады заключить долгосрочный контракт, который предоставит им место жительства в крепости.

Услуги

Услуга	Стоимость
Карета	
Между городами	3 мм за милю
В городе	1 мм
Наемник	
Опытный	2 зм в день
Необученный	2 см в день
Курьер	2 мм за милю
Дорожная или въездная пошлина	1 мм
Рейс на корабле	1 см за милю

Опытные наемники включают в себя любого, кто владеет определенным умением, оружием или инструментом) будь то наемный солдат, ремесленник, писец или кто-то еще. В таблице указана минимальная цена, некоторые эксперты потребуют больше. Неопытные наемники используются для обычной работы, которая не требует особенных навыков, например: разнорабочие, носильщики, горничные и так далее.

Услуги заклинателей

Те, кто способны произносить заклинания, не попадают под категорию обычных наемников. Вы можете найти кого-либо, кто согласиться произнести необходимое вам заклинание в обмен на деньги или услугу, однако устоявшихся расценок не существует. Как правило, чем выше круг заклинания, тем сложнее найти подходящего заклинателя и тем выше стоимость услуги.

Нанять кого-то для произношения относительно обычного заклинания 1 или 2 круга, например, *исцеление ран* или *оценка* довольно легко в любом городе, и стоит от 10 до 50 золотых (плюс стоимость материальных компонентов). Чтобы найти того, кто может и захочет произнести высокоуровневое заклинание, скорее всего придется отправиться в крупный город, где есть университет или крупный храм. Заклинатель может попросить услугу вместо денег, такую, которую могут сделать только приключенцы, например, достать редкий предмет из подземелья или отправиться через дикий край, кишащий монстрами, чтобы доставить важный предмет в далекое поселение.

Безделушки

Создавая персонажа, вы можете бросить кубик d100, чтобы получить безделушку, простой предмет, покрытый тайной. МП может также использовать эту таблицу, например, чтобы заполнить чем-нибудь комнату в подземелье или карманы существа.

Безделушки

d100	Безделушка
01	Мумифицированная рука гоблина
02	Осколок кристалла, слабо сияющий в лунном свете
03	Золотая монета, отчеканенная в неизвестных землях
04	Дневник, написанный на неизвестном вам языке
05	Латунное кольцо, которое никогда не тускнеет
06	Старая шахматная фигура, сделанная из стекла
07	Пара костяных кубиков с символом черепа на то стороне, где обычно бывает шестерка
08	Маленький идол, изображающий кошмарное существо, дарующее неспокойные сны
09	Веревочное ожерелье, на котором болтаются четыре мумифицированных эльфийских пальца
10	Документ на участок земли в мире, неизвестном вам
11	Кубик в 1 унцию из неизвестного вам материала
12	Маленькая тканевая кукла, утыканная иглами
13	Клык неизвестного животного
14	Огромная чешуя, возможно драконья
15	Ярко-зеленое перо
16	Старая гадальная карта, напоминающая вас
17	Стеклянный шар, наполненный движущимся дымом
18	Яйцо весом 1 фунт с ярко красной скорлупой
19	Трубка, которая пускает пузыри
20	Стеклянная баночка, со странным кусочком плоти, плавающим в жидкости
21	Крохотная музыкальная шкатулка гномьей работы играющая мелодию, которую вы помните с детства
22	Маленькая деревянная статуэтка халфлинга
23	Латунный шар, исписанный странными рунами
24	Разноцветный каменный диск
25	Маленький серебряный значок ворона
26	Сумочка, в которой лежит 47 человеческих зубов, один из которых гнилой.
27	Осколок обсидиана, всегда тёплый на ощупь
28	Костяной кончик драконьего хвоста, свисающий с простого кожаного ожерелья
29	Пара старых носков
30	Пустая книга, на страницах которой невозможно писать чернилами, мелом, графитом или чем-то еще
31	Серебряный жетон в форме пятиконечной звезды
32	Нож, принадлежавший вашему родственнику
33	Стеклянный флакон, наполненный обрезками ногтей
34	Прямоугольное металлическое устройство с двумя колпачками, которые искрятся, когда мокрые
35	Белая, расшитая блестками перчатка на человека
36	Костюм с сотней карманов
37	Маленький, невесомый каменный кубик
38	Крохотный портрет гоблина
39	Пустой флакон из которого пахнет духами, если его открыть
40	Драгоценный камень, который выглядит как кусок угля для всех кроме вас.
41	Обрывок старого знамени
42	Знак отличия давно погибшего легионера
43	Маленький серебряный колокольчик без язычка
44	Механическая канарейка внутри гномьей лампы
45	Крошечный сундучок, на дне которого вырезано множество ног.
46	Мертвая фея внутри чистой стеклянной бутылки
47	Металлическая банка, у которой нет отверстий, однако судя по звукам, она заполнена жидкостью, песком, пауками или битым стеклом (на ваш выбор)
48	Стеклянный шар, наполненный водой, в которой плавает заводная золотая рыбка
49	Серебряная ложка с выгравированной "М" на ручке
50	Свисток, изготовленный из золотистого дерева.

d100	Безделушка
51	Мертвый скарабей размером с вашу руку
52	Два игрушечных солдатика, один без головы
53	Маленькая коробочка, полная кнопок разного размера
54	Свечка, которую нельзя зажечь
55	Маленькая клетка без дверей
56	Старый ключ
57	Нечеткая карта сокровищ
58	Рукоять сломанного меча
59	Кроличья лапка
60	Стеклянный глаз
61	Брошь с вырезанным на ней ужасным лицом
62	Серебряный череп размером с монету
63	Алебастровая маска
64	Пирамидка из липкого черного вонючего ладана
65	Ночной колпак, дарующий приятные сны, если его одеть
66	Шип, сделанный из кости
67	Золотая рамка от монокля без линзы
68	Однодюймовый кубик, с разноцветными гранями
69	Хрустальная ручка от двери
70	Маленький пакетик, наполненный розовой пылью
71	Фрагмент красивой мелодии, записанной нотами на двух листах пергамента
72	Серебряная серьга в форме слезы
73	Яичная скорлупа, разрисованная сценами людских несчастий в поразительных деталях
74	Веер, на котором изображен спящий кот.
75	Набор костяных трубочек
76	Четырехлистный клевер, сжатый между страниц книги правилами поведения и этикета
77	Лист пергамента, на котором нарисовано сложное механическое изобретение
78	Богато украшенные ножны, для которых вы пока еще не нашли клинка

d100	Безделушка
79	Приглашение на вечеринку, где произошло убийство
80	Бронзовая пентаграмма с изображением головы крысы в середине
81	Сиреневый носовой платок с вышитым на нем именем могущественного архимага
82	Половина плана храма, замка или другого сооружения
83	Кусок свернутой ткани, которая превращается в стильную кепку, если развернуть
84	Документ о банковском вкладе в далеком городе
85	Дневник, в котором не хватает 7 страниц
86	Пустая серебряная табакерка, на которой выгравировано слово "сны"
87	Железный священный символ неизвестного бога
88	Книга, которая рассказывает о взлете и падении легендарного героя. Последняя глава отсутствует
89	Флакон с кровью дракона
90	Древняя стрела эльфийской работы
91	Игла, которая никогда не гнется
92	Украшенная брошь дворфийской работы
93	Пустая бутылка из-под вина с красивой этикеткой, на которой написано "Винодельни Волшебника Вин, Сбор Красного Дракона, 331422-B"
94	Разноцветный блестящий кусочек мозаики
95	Окаменевшая мышь
96	Черный пиратский флаг с черепом дракона и скрещенными костями
97	Маленький механический краб или паук, который движется, когда на него не смотрят
98	Стеклянная баночка с куском сала и надписью: "Жир Грифона" на этикетке
99	Деревянная коробка с керамическим дном, в которой живет червяк с головой на каждом конце.
100	Металлическая урна с прахом героя

Глава 6: Персонализация персонажей

Комбинация ваших параметров, расы, класса и происхождения определяет возможности вашего персонажа в игре, а личные детали отличают его от других персонажей. Даже в пределах класса и расы вы можете точно настроить способности вашего персонажа. Но эта глава предназначена для тех, кто хочет с позволения МП пойти ещё дальше.

Эта глава предлагает два способа для персонализации вашего персонажа: мультиклассы и навыки. Мультиклассы позволяют вам совместить несколько классов вместе, а навыки - это дополнительные возможности, которые можно выбрать вместо повышения параметров, при получении уровней. МП решает доступны ли эти возможности в его кампании.

Мультиклассы

Мультиклассинг позволяет вам получать уровни в нескольких классах. Это дает вам возможность совмещать умения этих классов, и реализовывать идеи, которые не отражены ни в одном из стандартных классов.

Используя этот способ, вы можете получить уровень в новом классе каждый раз, когда получаете новый уровень, вместо того чтобы повысить уровень уже имеющегося у вас класса. В этом случае уровень вашего персонажа будет равен суммарному уровню всех ваших классов. Например, если у вас есть 3 уровня волшебника и 2 уровня воина, то вы персонаж 5 уровня.

По мере повышения уровня, вы можете главным образом оставаться представителем своего начального класса, получив лишь пару уровней в другом, или же кардинально изменить свой путь, не оглядываясь назад. Вы можете даже получить уровни в третьем или четвертом классе. В отличие от одноклассового персонажа вы жертвуете специализацией взамен на универсальность.

Пример мультиклассинга

Гари играет за воина 4 уровня. Когда его персонаж получает достаточно опыта, чтобы получить 5 уровень, Гари решает, что его персонаж получит мультикласс, вместо повышения уровня воина. Воин Гари много времени провел с плутом Дэйва, даже выполняя некоторую работу для гильдии воров. Гари решает, что ему стоит взять мультикласс плута, таким образом его персонаж становится воином 4 уровня и плутом 1 уровня (записывается как воин 4/плут 1).

Когда персонаж Гари получит достаточно опыта для 6 уровня, он может решить взять еще один уровень воина (воин 5/плут 1) или еще один уровень плута (воин 4/плут 2), или же вовсе взять третий класс, решив изучать магию, после того как он нашел фолиант с загадочными знаниями (воин 4/плут 1/волшебник 1).

Требования

Чтобы получить уровень в новом классе, ваши параметры должны удовлетворять требованиям как для вашего текущего класса, так и для нового, как это указано в таблице ниже.

Например, варвар, который решил получить уровень друида, должен иметь Силу и Мудрость 13 и выше. Без полноценной тренировки, которую получает персонаж в своем стартовом классе, вы должны быстро изучить новый класс, а для этого нужно иметь врожденные способности, которые отражаются параметрами выше среднего.

Требования для мультикласса

Класс	Минимальные параметры
Варвар	Сила 13
Бард	Харизма 13
Клирик	Мудрость 13
Друид	Мудрость 13
Воин	Сила 13 или Ловкость 13
Монах	Ловкость 13 и Мудрость 13
Паладин	Сила 13 и Харизма 13
Следопыт	Ловкость 13 и Мудрость 13
Плут	Ловкость 13
Колдун	Харизма 13
Чернокнижник	Харизма 13
Волшебник	Интеллект 13

Очки Опыта

Очки опыта, необходимые для получения уровня, основываются на общем уровне персонажа, согласно таблице Уровней, а не на вашем уровне в определенном классе. Таким образом, если вы клирик 6/воин 1, вы должны заработать достаточно опыта, чтобы получить 8 уровень, прежде чем сможете получить второй уровень воина или седьмой уровень клирика.

Очки здоровья и кубик здоровья

ОЗ которые вы получаете от нового класса равны получаемым после 1 уровня. Вы получаете ОЗ 1 уровня только в том случае, если ваш персонаж 1 уровня.

Ваши Кубики Здоровья складываются от всех имеющихся у вас классов и уровней. Если все Кубики Здоровья одного типа, вы можете просто записать их вместе. Например, паладин и воин имеют d10, поэтому, если вы паладин 5/воин 5, то у вас десять КЗ d10. Если же классы дают вам КЗ разных типов, то записывайте их отдельно. Например, если вы паладин 5/клирик 5, то у вас есть 5 КЗ d10 и 5 КЗ d8.

Бонус мастерства

Ваш бонус мастерства всегда основан на общем уровне персонажа, как указано в таблице Уровней персонажа в главе 1. Например, если вы воин 3/плут 2, то вы имеете бонус мастерства персонажа 5 уровня, то есть +3.

Умения

Когда вы получаете уровень в новом классе, вы получаете лишь некоторые из умений нового класса согласно таблице ниже.

Умения мультикласса

Класс	Получаемые умения
Варвар	Щиты, простое и боевое оружие
Бард	Легкие доспехи, одно умение на выбор, один музыкальный инструмент на выбор
Клирик	Легкие и средние доспехи, щиты
Друид	Легкие и средние доспехи, щиты (друиды не должны носить доспехи или щиты, изготовленные из металла)
Воин	Легкие и средние доспехи, щиты, простое и боевое оружие
Монах	Простое оружие, короткие мечи
Паладин	Легкие и средние доспехи, щиты, простое и боевое оружие
Следопыт	Легкие и средние доспехи, щиты, простое и боевое оружие, одно умение из списка умений класса
Плут	Легкие доспехи, одно умение из списка умений класса, воровские инструменты
Колдун	—
Чернокн.	Легкие доспехи, простое оружие
Волшебник	—

Классовые особенности

Получая уровень нового класса, вы получаете его способности для этого уровня. Однако, некоторые способности имеют дополнительные правила для мультиклассов: Божественная энергия, Дополнительная атака, Бездоспешная защита и Заклинания.

Божественная энергия

Если у вас уже есть способность Божественная энергия и вы получаете уровень другого класса, который также имеет эту способность, то вы получаете эффекты, которые дает Божественная энергия для нового класса, но не получаете дополнительных зарядов этой способности. Вы получаете их только тогда, когда достигаете уровня, на котором один из ваших классов получает дополнительный заряд. Например, если вы клирик 6/паладин 4, то вы можете использовать Божественную энергию дважды без отдыха, потому что на 6 уровне клирика у вас есть два заряда Божественной энергии. Всякий раз, когда вы используете эту способность, вы можете выбирать любой эффект, имеющийся у вас от двух классов.

Дополнительная атака

Если вы получаете эту способность от более чем одного класса, то они не складываются. Вы не можете сделать более двух атак, если это не написано в самой способности (как у воина). Также, мистическая инвокация Жаждущий клинок у чернокнижника не даст вам дополнительную атаку, если у вас уже имеется способность Дополнительная атака.

Бездоспешная защита

Если у вас уже есть способность Бездоспешная защита, то вы не можете получить ее еще раз от другого класса.

Заклинания

Ваша способность к заклинаниям частично зависит от суммы уровней ваших заклинательных классов, а частично от индивидуальных уровней этих классов. Если вы получили навык Заклинания от нескольких классов, то используйте правила, описанные далее. Если вы получаете способность Заклинания только от одного из своих классов, то следуйте правилам для этого класса.

Известные и заготовленные заклинания. Вы определяете количество известных и заготавливаемых заклинаний для каждого класса отдельно так, словно у вас нет другого заклинательного класса. Например, если вы следопыт 4/волшебник 3, то вы знаете 3 заклинания 1 круга согласно уровню следопыта. Имея 3 уровня волшебника, вы знаете 3 трюка волшебника, а ваша книга заклинаний содержит 10 заклинаний волшебника, два из которых (те два, которые вы получили на 3 уровне волшебника) могут быть 2 круга. Если ваш Интеллект равен 16, то вы можете заготовить шесть заклинаний волшебника из своей книги.

Каждое заклинание, которое вы знаете и заготавливаете, связано с конкретным классом, и вы используете параметр заклинаний этого класса при его произнесении. Также, заклинательный фокус может быть использован только для заклинаний того класса, которому принадлежит фокус.

Ячейки заклинаний. Вы определяете имеющиеся у вас ячейки заклинаний путем сложения всех ваших уровней барда, клирика, друида, колдуна и волшебника, половины уровней (в меньшую сторону) паладина и следопыта, и трети уровней (в меньшую сторону) плута и воина, если у вас выбран архетип Мистического Рыцаря или Таинственного Ловкача. Используйте эту сумму, чтобы определить число ячеек согласно таблице Мультиклассового заклинателя.

Если у вас более одного заклинательного класса, эта таблица может дать вам ячейки заклинаний более высокого круга, чем заклинания, которые вы знаете или можете заготовить. Вы можете использовать эти ячейки, но только для произнесения заклинаний более низкого, доступного вам круга. Если заклинание более низкого круга, которое вы произносите, усиливается при использовании ячеек более высокого круга, например, заклинание *горящие руки*, то вы можете использовать это усиление, хоть и не имеете заклинаний для этого круга.

Например, если вы следопыт 4/волшебник 3, то считаетесь персонажем 5 уровня при определении количества ячеек. Таким образом вы имеете четыре ячейки 1 круга, три ячейки 2 круга и две ячейки 3 круга. Однако вы не знаете заклинаний 3 или 2 круга за следопыта. Вы можете использовать ячейки этих кругов для произнесения известных вам заклинаний и усиливать их эффекты.

Магия договора. Если вы имеете заклинательный класс и способность Магия договора чернокнижника, то вы можете использовать ячейки, полученные от Магии договора, чтобы произносить заклинания, которые вы знаете или заготовили заклинательным классом. И вы можете использовать ячейки от заклинательного класса для произнесения известных вам заклинаний чернокнижника.

Мультиклассовый заклинатель: ячейки заклинаний каждого круга

Уровень	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	2	1	1	1	1
19	4	3	3	3	2	2	1	1	1
20	4	3	3	3	2	2	2	1	1

Навыки

Навыки отражают таланты или области умений, которые дает персонажу особые возможности. Они олицетворяют умения, тренировки и опыт, выходящие за пределы того, что предлагает класс.

На некоторых уровнях ваш персонаж получает Увеличение параметров. Если вы используете навыки в вашей кампании, то можете отказаться от увеличения параметров и взять один из навыков. Каждый навык можно взять только один раз, если его описание не говорит об обратном.

Чтобы взять навык нужно отвечать требованиям, указанным в его описании. Если вы теряете требования необходимые для навыка, то не можете его использовать, пока не вернете их обратно. Например, навык Борец требует 13 Силы. Если ваш параметр Силы опустится ниже 13, возможно из-за проклятья, то вы не можете использовать этот навык, пока не восстановите Силу.

Адепт воинских искусств

Вы прошли воинскую тренировку, которая позволяет вам проводить специальные боевые маневры. Вы получаете следующие преимущества:

- Вы узнаете два маневра на ваш выбор из тех, что доступны воинскому архетипу Мастер Сражений. Если маневр, который вы используете, требует спасброска, то КС для него равен 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Силы или Ловкости (на ваш выбор).
- Если у вас уже есть кубик совершенства, то вы получаете еще один; в противном слу чае у вас есть один кубик совершенства d6. Этот кубик используется для проведения маневров и расходуется при этом. Потраченный кубик совершенства восстанавливается после короткого или полного отдыха.

Адепт магии

Выберите класс: бард, клирик, друид, колдун, чернокнижник или волшебник. Вы получаете два трюка из списка заклинаний этого класса.

Также выберите одно заклинание 1 круга из этого списка. Вы узнаете это заклинание и можете произносить его на самом низком круге. Повторное его произнесение возможно только после полного отдыха.

Ваш параметр для этих заклинаний зависит от выбранного класса: Харизма для барда, колдуна или чернокнижника; Мудрость для клирика или друида; Интеллект для волшебника.

Адепт стихий

Требование: Способность произносить хотя бы одно заклинание.

Получая этот навык, вы выбираете один из следующих типов урона: кислота, холод, огонь, молния или звук.

Произносимые вами заклинания игнорируют сопротивление к выбранному типу урона. Кроме того, совершая броски урона для заклинания, наносящего урон выбранного типа, все выпавшие 1 вы можете считать за 2.

Вы можете взять этот навык несколько раз. Каждый раз вы должны выбирать новый тип урона.

Актер

Вы набрались опыта в подражании и сценическом мастерстве и получаете следующие преимущества.

- Увеличьте параметр Харизмы на 1, но не выше 20.
- Вы получаете преимущество при проверках по Харизме (Обман и Представление), когда пытаетесь выдать себя за другого человека.
- Вы можете имитировать речь других людей или издавать звуки других существ. Для этого вы должны слушать речь человека или звуки существа по-меньшей мере одну минуту. Успешная проверка Мудрости (Интуиция) против вашей проверки Харизмы (Обман) позволяет слушающему распознать подделку.

Атлет

Вы прошли невероятную физическую подготовку, и получили следующие преимущества:

- Увеличьте параметры Силы и Телосложения на 1, но не выше 20.
- Если вы упали, то подъем на ноги отнимает лишь 5 футов вашего движения.
- Лазание не требует дополнительных затрат движения.
- Вы можете сделать прыжок в длину или прыжок в высоту с разбега, пробежав лишь 5 футов вместо 10.

Барный драчун

Вы привыкли к беспорядочным дракам, где приходится использовать всё, что попадется под руку, и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте ваш параметр Силы или Телосложения на 1, но не выше 20.
- Вы получаете владение импровизированным оружием.
- Ваши безоружные атаки наносят d4 урона.
- Если вы попадаете импровизированным оружием или безоружной атакой в свой ход, то в качестве доп. действия можете попытаться сделать захват.

Бдительный

Вы всегда сохраняете внимание на случай опасности, и получаете следующие преимущества:

- Вы получаете +5 к инициативе
- Вас нельзя застать врасплох, пока вы в сознании.
- Другие существа не получают преимущество при бросках атаки против вас, если они невидимы для вас.

Боевой маг

Требование: Способность произносить хотя бы одно заклинание

Вы обучались произносить заклинания прямо в гуще сражения и получаете следующие преимущества:

- Вы получаете преимущество при спасбросках по Телосложению, необходимых для поддержания концентрации на заклинании при получении урона.
- Вы можете выполнять соматические элементы заклинания, даже если держите оружие или щит в одной или обеих руках.
- Когда движение враждебного существа провоцирует вашу свободную атаку, вы можете атаковать его заклинанием, вместо свободной атаки. Время подготовки этого заклинания не должно превышать 1 действия, и вы должны использовать заклинание именно на это существо.

Борец

Требование: 13 или больше Силы

Вы развили навыки, необходимые, чтобы постоять за себя в борьбе. Вы получаете следующие преимущества:

- Ваши атаки получают преимущество против существа, которое вы держите в захвате.
- В качестве действия вы можете прижать к земле существо, которое вы держите в захвате. Для этого сделайте еще одну проверку захвата. В случае успеха, вы и это существо

обездвижены до конца захвата.
- Существа на один размер больше вас не освобождаются автоматически при попытке вырваться из вашего захвата.

Вдохновляющий лидер

Требование: 13 или больше Харизмы

Вы можете потратить 10 минут, вдохновляя своих компаньонов и укрепляя их решимость к битве. Делая это, выберите до шести дружелюбных существ (включая вас) в пределах 30 футов, которых вы можете видеть, и которые понимают вас. Каждое существо получает временные ОЗ, равные вашему уровню + вашему модификатору Харизмы. Существо не может снова получить временные ОЗ от этой способности, пока не отдохнет.

Выносливый

Ваши максимальные ОЗ увеличиваются на количество, равное вашему уровню, помноженному на два. Каждый раз, когда вы получаете уровень после этого, вы получаете 2 дополнительных ОЗ.

Исследователь подземелий

Вы внимательны к ловушкам и потайным дверям, встречающимся во многих подземельях и получаете следующие преимущества:

- Вы получаете преимущество при проверках Мудрости (Восприятие) и Интеллекта (Анализ), совершаемых для обнаружения секретных дверей.
- Вы получаете преимущество при спасбросках на уклонение от ловушек или сопротивление их эффектам.
- Вы получаете сопротивление к урону ловушек.
- Вы можете искать ловушки, продолжая двигаться с нормальной скоростью.

Крепкий

Выберите один из параметров. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте выбранный параметр на 1, но не выше 20.
- Вы получаете владение спасбросками выбранного вами параметра.

Легкобронированный

Вы обучились владению легкими доспехами и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте ваш параметр Силы или Ловкости на 1, но не выше 20.
- Вы получаете владение легкими доспехами.

Лингвист

Вы изучили множество языков и кодов, и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте ваш параметр Интеллекта на 1, но не выше 20.
- Вы узнаете три языка на ваш выбор.
- Вы способны создавать письменные шифры. Другие не могут расшифровать их, если вы не научили их этому, они сделали успешную проверку Интеллекта (КС = ваш параметр Интеллекта + ваш бонус мастерства) или использовали магию для расшифровки.

Мастер арбалетов

Всесторонняя тренировка во владении арбалетом, дает вам следующие преимущества:

- Вы игнорируете свойство "заряжаемое" у тех арбалетов, которыми вы умеете пользоваться.
- Вы не получаете помеху при атаке, находясь в 5 футах от враждебного существа.
- Когда вы совершаете Атакующее действие или атаку одноручным оружием, то в качестве дополнительного действия можете выстрелить из арбалета, если держите его в другой руке.

Мастер большого оружия

Вы научились извлекать пользу из веса вашего оружия, позволяя его импульсу усиливать ваши удары. Вы получаете следующие преимущества:

- В свой ход, если вы наносите критический удар оружием ближнего боя, или опускаете ОЗ существа до 0, вы можете нанести еще одну атаку ближнего боя в качестве дополнительного действия.
- Перед тем как совершить атаку тяжелым оружием, которым вы владеете, вы можете взять штраф -5 к броску атаки, и если она попадет, то добавить +10 к урону этой атаки.

Мастер боя верхом

Вы грозный противник, когда дело касается боя верхом. Находясь верхом и в боеспособном состоянии, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете преимущество на все броски атаки против пеших существ, которые меньше вашего животного.
- Вы можете принять на себя атаку, направленную против вашего верхового животного.
- Если ваше животное попадает под эффект, требующий спасбросок по Ловкости, чтобы сократить урон вдвое, то при успешном спасброске оно не получает урона вообще, а при неудачном - лишь половину.

Мастер боя двумя оружиями

Ваше искусство боя двумя оружиями дает вам следующие преимущества:

- Вы получаете +1 к КБ, если держите отдельное оружие в каждой руке.
- Вы можете использовать бой двумя оружиями, даже если используемые вам одноручные оружия ближнего боя не легкие.
- Вы можете доставать или убирать два одноручных оружия, когда обычно могли бы достать или убрать лишь одно.

Мастер древкового оружия

Используя древковое оружие, вы можете держать ваших врагов на расстоянии. Вы получаете следующие преимущества:

- Если вы совершаете Атакующее действие или атаку глефой, алебардой или коротким посохом, то в качестве доп. действия, вы можете сделать еще одну атаку другим концом оружия. Эта атака наносит d4 дробящего урона и использует тот же модификатор параметра,
- Если вы вооружены глефой, алебардой, пикой или коротким посохом, то другие существа провоцируют ваши свободные атаки, как только они входят в зону досягаемости вашего оружия.

Мастер оружия

Вы обучались владению множеством разных оружий, и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте ваш параметр Силы или Ловкости на 1, но не выше 20.
- Вы получаете владения 4 видами оружия на ваш выбор.

Мастер рывков

Когда вы тратите свое действие на Рывок, вы можете сделать одну атаку ближнего боя в качестве дополнительного действия или толкнуть существо.

Если вы пробежали по-меньшей мере 10 футов по прямой перед тем, как использовать дополнительное действие, то вы получаете либо +5 к урону атаки (если вы выбрали атаку и попали ей), либо отталкиваете существо на 10 футов от вас (если вы выбрали толчок, и он был успешным).

Мастер средних доспехов

Требование: Владение средними доспехами

Вы обучились движению в средних доспехах и получаете следующие преимущества:

- Ношение средних доспехов не создает помехи для проверок по Ловкости (Скрытность).
- Когда на вас одеты средние доспехи, ваш максимальный бонус к КБ от Ловкости увеличивается до 3.

Мастер тяжелых доспехов

Требование: Владение тяжелыми доспехами.

Вы можете использовать ваши доспехи, чтобы отражать удары, смертельные для других. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте ваш параметр Силы на 1, но не выше 20.
- Если на вас одеты тяжелые доспехи, то колющий, режущий и дробящий урон, который вы получаете от немагического оружия сокращается на 3.

Мастер щитов

Вы используете щиты не только для защиты, но и для нападения. Вы получаете следующие преимущества, если используете щит:

- Совершая Атакующее действие в свой ход, вы можете в качестве дополнительного действия оттолкнуть существо щитом на 5 футов.
- Если вы боеспособны, то можете добавить КБ своего щита к любому спасброску по Ловкости против заклинаний или эффектов, направленных только на вас.
- Если вы попадаете под действие эффекта, который требует совершить спасбросок по Ловкости, чтобы сократить урон вдвое, то в случае успешного спасброска вы можете в качестве реакции не получить урона вообще, поскольку успеваете закрыться щитом.

Меткий заклинатель

Требование: Способность произносить хотя бы одно заклинание

Вы изучили техники, позволяющие усиливать определенные заклинания, и получаете следующие преимущества:

- Если вы произносите заклинание, требующее броска атаки, его дальность увеличивается вдвое.
- Ваши атаки заклинаниями дальнего боя игнорируют 50 и 75% укрытия.
- Вы узнаете один трюк, который требует броска атаки. Выберите один трюк из списка заклинаний барда, клирика, друида, колдуна, чернокнижника или волшебника. Параметр заклинания зависит от того, чей трюк вы выбрали: Харизма для барда, колдуна или чернокнижника; Мудрость для клирика или друида; Интеллект для волшебника.

Наблюдательный

Вы внимательны ко всему, что происходит вокруг вас, и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте ваш параметр Интеллекта или Мудрости на 1, но не выше 20.
- Если вы видите рот существа, которое говорит на известном вам языке, вы можете прочитать его речь по губам.
- Вы получаете бонус +5 к пассивным проверкам Мудрости (Восприятие) и Интеллекта (Анализ).

Непробиваемый дуэлянт

Требование: 13 или больше Ловкости

Если вы используете фехтовальное оружие, которым вы владеете, и другое существо попадает по вам атакой ближнего боя, то в качестве реакции вы можете добавить ваш бонус мастерства к вашему КБ на эту атаку, и возможно эта атака промажет.

Опытный

Вы получаете владение тремя умениями или инструментами на ваш выбор.

Острый ум

Ваш острый ум способен отслеживать время, направление и запоминать детали с невероятной точностью. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте ваш параметр Интеллекта на 1, но не выше 20.
- Вы всегда знаете в какой стороне север.
- Вы всегда знаете сколько часов осталось до заката или рассвета.
- Вы можете точно вспомнить всё, что вы видели или слышали за последний месяц.

Подвижный

Вы обладаете выдающейся ловкостью и скоростью. Вы получаете следующие преимущества:

- Ваша скорость передвижения увеличивается на 10 футов.
- Если вы совершаете Рывок, то труднопроходимая местность не замедляет вас.
- Когда вы совершаете атаку ближнего боя против существа, вы не провоцируете свободные атаки от этого существа до конца хода, независимо от того, попали вы или нет.

Ритуальный заклинатель

Требование: 13 или больше Интеллекта или Мудрости

Вы изучили несколько заклинаний, которые можете произносить в качестве ритуалов. Они записаны в вашей ритуальной книге, которая должна быть в руках, когда вы произносите эти заклинания.

Выбрав этот навык, вы получаете ритуальную книгу, в которой содержится два заклинания 1 круга на ваш выбор. Выберите один из следующих классов: бард, клирик, друид, колдун, чернокнижник или волшебник. Вы должны выбрать заклинания из списка заклинаний этого класса. Заклинания должны быть помечены как ритуальные. Выбранный вами класс также определяет параметр, используемый для этих заклинаний: Харизма для барда, колдуна или чернокнижника; Мудрость для клирика или друида; Интеллект для волшебника.

Если вы найдете заклинание в письменной форме, например, магический свиток или книга заклинаний волшебника, вы можете добавить его в вашу ритуальную книгу. Заклинание должно принадлежать к выбранному вами классу, его круг не должен превышать половину вашего уровня (с округлением в большую сторону). Оно также должно быть помечено как ритуальное. Копирование заклинания в вашу ритуальную книгу требует 2 часа времени и 50 зм за каждый круг. Эта стоимость представляет цену материальных компонентов, которые вы тратите на освоение заклинания, а также особые чернила для его записи.

Свирепый воин

Один раз за ход, когда вы совершаете бросок урона для атаки ближнего боя, вы можете перебросить кубик и использовать любой из результатов.

Скрытный

Требование: 13 или больше Ловкости

Вы становитесь экспертом в незаметном перемещении и получаете следующие преимущества:

- Вы можете попытаться спрятаться, даже если лишь немного скрыты от существа, от которого хотите спрятаться.

- Если вы промахнулись атакой дальнего боя, находясь в состоянии скрытности, то эта атака не выдает вашего положения.
- Тусклый свет не создает помехи для ваших проверок по Мудрости (Восприятие), полагающихся на зрение.

Снайпер

Вы в совершенстве овладели оружием дальнего боя и можете совершать выстрелы, которые другим кажутся невозможными. Вы получаете следующие преимущества:

- Атаки на дальнее расстояние не создают помеху для ваших бросков атаки оружием дальнего боя.
- Ваши атаки оружием дальнего боя игнорируют 50 и 75% укрытия.
- Перед тем, как вы совершите атаку оружием дальнего боя, вы можете взять штраф -5 на бросок атаки, и если она попадает, то вы получаете +10 к урону этой атаки.

Среднебронированный

Требование: Владение легкими доспехами

Вы научились пользоваться средними доспехами и щитами, и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте ваш параметр Силы или Ловкости на 1, но не выше 20.
- Вы получаете владение средними доспехами и щитами.

Стойкий

Будучи стойким и выносливым, вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте параметр Телосложения на 1, но не выше 20.
- Когда вы используете Кубик Здоровья, для восстановления ОЗ, минимальное количество ОЗ, восстанавливаемое от бросков, равно вашему двукратному модификатору Телосложения (минимум 2).

Страж

Вы научились пользоваться любым пробелом в защите врага и получаете следующие преимущества:

- Если вы попадаете по существу свободной атакой, то его скорость падает до 0 до конца хода.
- Существа провоцируют свободные атаки даже если они используют Выход из боя, чтобы выйти из вашей зоны досягаемости.
- Когда существо в 5 футах от вас совершает атаку против другой цели (и эта цель не обладает данным навыком), в качестве реакции вы можете совершить атаку ближнего боя против атакующего существа.

Тяжелобронированный

Требование: Владение средними доспехами

Вы обучились владению тяжелыми доспехами и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте ваш параметр Силы на 1, но не выше 20.
- Вы получаете владение тяжелыми доспехами.

Убийца магов

Вы обучались техникам ближнего боя, которые полезны в сражениях против заклинателей, и получаете следующие преимущества:

- Если существо в 5 футах от вас произносит заклинание, то вы в качестве реакции можете совершить атаку ближнего боя против него.
- Если вы нанесли урон существу, которое концентрируется на заклинании, то оно получает помеху на проверку сохранения концентрации.
- Вы получаете преимущество при спасбросках против заклинаний, которые произносят существа в пределах 5 футов от вас.

Удачливый

Вам сопутствует необъяснимая удача, которая случается именно тогда, когда это нужно.

У вас есть 3 очка удачи. Всякий раз, когда вы делаете бросок атаки, проверку параметра или спасбросок, вы можете потратить одно очко, чтобы бросить дополнительный кубик d20. Вы можете использовать удачу уже после броска, но до того, как станет известен его исход. Затем вы выбираете, какой из двух результатов использовать.

Вы также можете потратить очко удачи, когда атакуют вас. При этом бросьте d20 и выберите, какой из двух результатов использует ваш противник.

Если несколько существ используют очки удачи, чтобы изменить исход одного броска, то они нейтрализуют друг друга и дополнительные кубики не бросаются.

Все очки удачи восстанавливаются после полного отдыха.

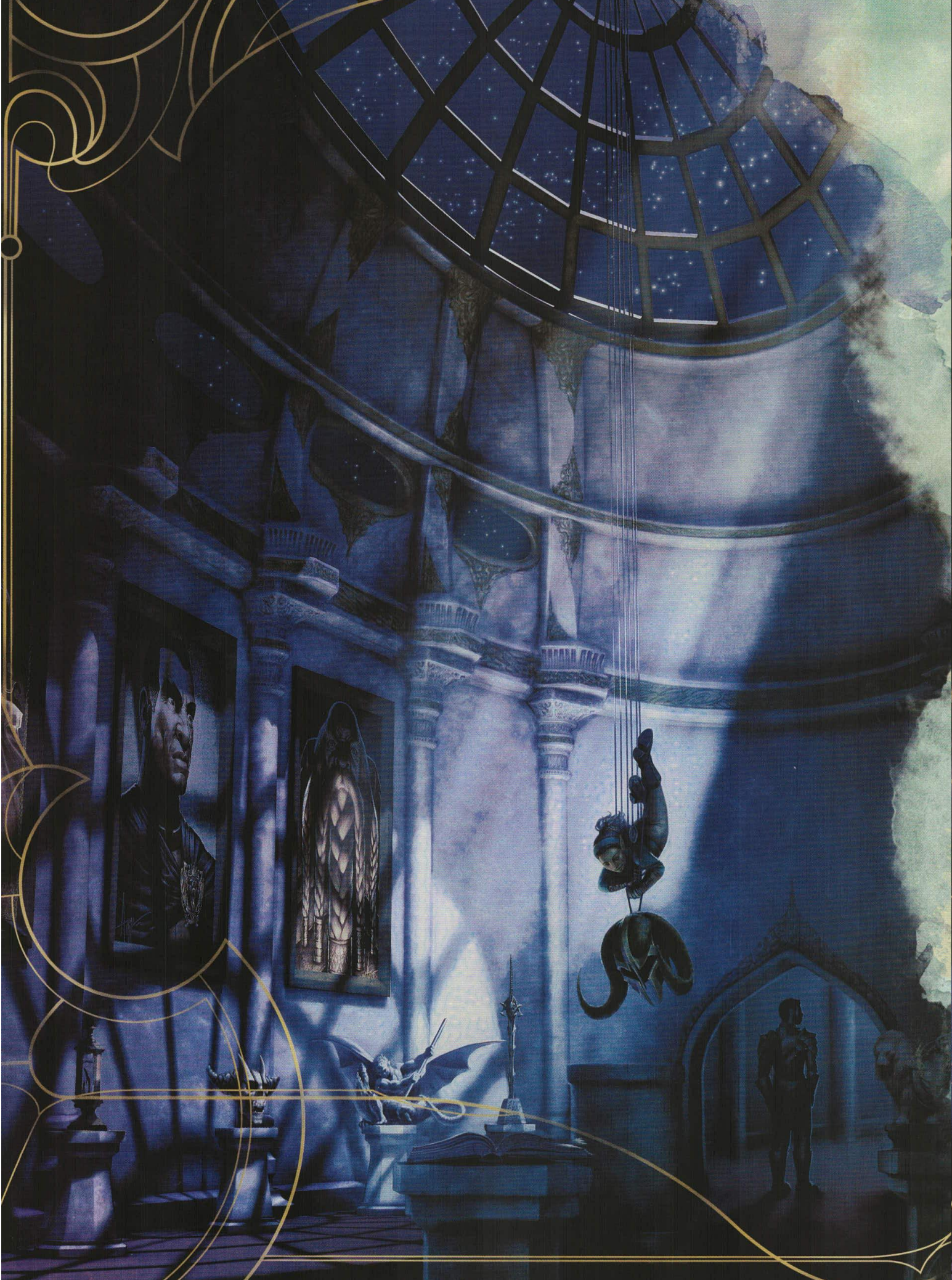
Целитель

Вы способный врач, который может быстро залечивать раны, позволяя союзникам вернуться в бой. Вы получаете следующие преимущества:

- Когда вы используете набор лекаря, чтобы стабилизировать состояние умирающего существа, оно также восстанавливает 1 ОЗ.
- В качестве действия, вы можете потратить 1 использование набора лекаря, чтобы обработать раны другого существа и восстановить ему ОЗ, равные 1d6 + 4 + КЗ существа. Это существо не может снова восстановить ОЗ от этой способности, пока не отдохнет.

ЧАСТЬ 2

Как играть в D&D



Глава 7: Использование параметров

Все физические и ментальные характеристики любого существа описываются шестью параметрами:

- Сила, измеряет физическую мощь
- Ловкость, измеряет проворство
- Телосложение, измеряет стойкость
- Интеллект, измеряет мышление и память
- Мудрость, измеряет интуицию и восприятие
- Харизма, измеряет силу личности

Ваш персонаж мускулистый и проницательный? Умный и очаровательный? Проворный и выносливый? Параметры определяют все эти качества: сильные и слабые стороны персонажа.

В игре существует три категории бросков, полагающихся на параметры. Броски атаки, спасброски и проверки параметров. Введение этой книги описывает основные понятия, связанные с этими бросками: d20, модификаторы, извлекаемые из каждого параметра, а также сравнение результатов броска с необходимым значением.

Эта глава подробно описывает проверки параметров и спасброски, а также основные виды действий, которые выполняют существа в игре. Правил, касающиеся бросков, атаки описаны в главе 9.

Параметры и модификаторы

Каждый из параметров существа имеет свою величину, число, которое определяет силу этого параметра. Она показывает не только врожденные возможности персонажа, но и результаты его тренировок, а также компетентность в действиях, связанных с этим параметром.

10 или 11 это нормальный показатель среднего человека, однако приключенцы и большинство монстров имеют более высокие параметры. 18 - это наибольшая величина, которой обычно достигает персонаж. Параметры приключенцев могут достигать 20, а монстров и божественных сущностей 30.

Каждый параметр имеет свой модификатор, который извлекается из его величины и варьируется от -5 (если параметр равен 1) до +10 (параметр равен 30). Таблица Параметров и модификаторов отображает модификаторы для каждой величины параметров от 1 до 30.

Параметры и модификаторы

Параметр	Модификатор	Параметр	Модификатор
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

Чтобы определить модификатор параметра без таблицы, вычтите 10 из величины вашего параметра, а затем поделите результат на 2 (с округлением в меньшую сторону).

Поскольку модификаторы влияют практически на каждый бросок атаки, проверку параметра или спасбросок, они используются намного чаще, чем сами параметры.

Преимущества и помехи

Иногда какая-либо способность или заклинание говорит, что вы получаете преимущество или помеху на проверку параметра, бросок атаки или спасбросок. Когда такое происходит, вы бросаете второй кубик d20. Если вы получили преимущество, то выберите больший результат из двух, а если помеху, то меньший. Например, если вы получили помеху и выбросили 17 и 5, то используйте 5, а если вы получили преимущество и выбросили те же результаты, то используйте 17.

Если несколько подобных эффектов влияют на один бросок, то вы всё равно не бросаете больше одного дополнительного кубика d20. Например, если вы получили два преимущества, то вы все равно бросаете только один дополнительный кубик.

Если ситуация создает одновременно и преимущество, и помеху для одного броска, то вы не бросаете дополнительных кубиков, даже если несколько разных эффектов создают помеху, и только один эффект дает преимущество. В таких ситуациях вы не получаете ни преимущества, ни помехи.

Если в какой-то ситуации вы получаете преимущество или помеху и используете какой-либо эффект, позволяющий перебросить d20, например, черта халфлинга Удачливый. То вы можете перебросить только 1 кубик. Вы сами выбираете какой. Например, если халфлинг получил преимущество, и выбросил 1 и 13, он может использовать черту Удачливый и перебросить 1.

Преимущества и помехи обычно возникают в результате воздействия особых способностей, действий или заклинаний. Воодушевление (см. главу 4) также дает преимущество на проверки, связанные с личными чертами, идеалами или узами персонажа. МП также решает, если окружающие условия могут влиять положительно или отрицательно влиять на бросок, давая преимущество или помеху.

Бонус мастерства

Персонажи имеют бонус мастерства, который определяется их уровнем, как это описано в главе 1. Монстры также имеют этот бонус, который указан в их параметрах. Бонус влияет на проверки параметров, спасброски и броски атаки.

Ваш бонус мастерства можно добавить к одному броску только один раз. Например, если два разных правила говорят, что вы можете добавить бонус мастерства к спасброску по Мудрости, вы все равно добавляете этот бонус только раз.

В некоторых ситуациях ваш бонус мастерства может быть умножен или поделен (например, удвоен или поделен на два), прежде чем вы добавите его к результату броска.

Например, способность плута Мастерство, позволяет удвоить бонус мастерства при проверках некоторых умений. Если какие-то условия предполагают, что бонус мастерства добавляется более одного раза к одному броску, вы все равно добавляете, умножаете или делите его только раз.

Аналогично, если способность или эффект позволяет вам умножить ваш бонус мастерства при проверке параметра, которая вообще не получает этот бонус, то вы не добавляете его. Для этой проверки ваш бонус мастерства равен 0, так что, если вы удвоите его, он останется равным 0. Например, если вы не владеете умением Истории, то вы не получаете выгоды от способности, которая позволяет вам удвоить бонус мастерства при проверках Интеллекта (История).

Обычно вы не умножаете ваш бонус мастерства при бросках атаки или спасбросках. Если способность или эффект позволяют вам это, то следуйте вышеописанным правилам.

Проверки параметров

Проверки параметров испытывают способности и подготовку персонажа или монстра, необходимые для преодоления какого-либо испытания. МП сообщает о необходимости проверки, когда персонаж или монстр совершает действие (не атаку), которое имеет шанс на неудачу. Когда исход действия не ясен, результат решается броском кубика.

Для каждой проверки параметра МП выбирает параметр, относящийся к выполняемой задаче, а также сложность, представленную Классом Сложности. Чем сложнее задача, тем выше КС. Таблица ниже показывает наиболее обычные Классы Сложности.

Типичные классы сложности

Сложность задания	КС
Очень легко	5
Легко	10
Средне	15
Сложно	20
Очень сложно	25
Практически невозможно	30

Чтобы сделать проверку параметра, бросьте кубик d20 и добавьте соответствующий модификатор параметра. Как и в случае с другими бросками d20 примените все бонусы и штрафы и сравните результат с Классом Сложности. Если результат равен или выше, чем КС, то проверка параметра успешна, существо удачно выполняет свою задачу. Иначе это провал, который означает, что существо не добилось успеха в выполнении задания, или добилось, но с задержкой, которую определяет МП.

Противостояния

Иногда усилиям одного существа противостоит другое. Это может произойти, когда оба пытаются сделать одно и тоже, но только один может добиться успеха. Например, схватить волшебное кольцо, которое упало на землю. Или в случае, когда одно из существ пытается помешать другому добиться результата. Например, монстр пытается открыть дверь, а приключенец держит её с другой стороны. В подобных ситуациях результат определяется специальным видом проверки параметра, который называется противостояние.

Оба участника противостояния совершают проверку параметра, олицетворяющую их усилия. Они применяют все бонусы и штрафы, но вместо того, чтобы сравнивать результат с КС, они сравнивают их друг с другом. Участник, чей результат оказался выше, побеждает в противостоянии. Этот персонаж или монстр успешно выполняет действие, или не дает другому добиться своей цели.

Если противостояние заканчивается ничьей, то ситуация остается прежней, как до противостояния. Таким образом, один из участников может выиграть противостояние по умолчанию. Если два персонажа добились ничьи в попытке подобрать кольцо с пола, то ни одному из них не удается заполучить его. Однако, в ситуации, где монстр пытается открыть дверь, а приключенец удерживает её, ничья значит, что дверь остается закрытой.

Умения

Каждый параметр охватывает широкий спектр различных возможностей, включая умения, которыми может обладать персонаж или монстр. Умение представляет особенный аспект параметра, а владение этим умением, означает концентрацию персонажа на этом аспекте. (Начальные умения персонажа определяются при его создании, а умения монстра указаны в его блоке параметров.)

Например, параметр Ловкости может отражать попытку персонажа сделать акробатический трюк, украсть предмет или спрятаться. Каждый из этих аспектов Ловкости имеет соответствующее умение: Акробатика, Ловкость Рук и Скрытность. Поэтому персонаж, который владеет умением Скрытность, особенно успешен в проверках по Ловкости, связанных с незаметностью и бесшумным передвижением.

Умения, относящиеся к каждому параметру, показаны в списке ниже. (Нет умений, связанных с Телосложением.) Подробное описание параметров приведено далее в этой главе вместе с примерами использования каждого умения.

Сила
Атлетика

Ловкость
Акробатика
Ловкость рук
Скрытность

Интеллект
Тайные знания
История
Анализ
Природа
Религия

Мудрость
Дрессировка
Интуиция
Лечение
Восприятие
Выживание

Харизма
Обман
Запугивание
Выступление
Убеждение

Иногда МП может попросить сделать проверку умения, например: "Сделай проверку по Мудрости (Восприятие)." В других случаях игрок может спросить МП, относится ли определенное умение к какой-либо проверке параметра. Так или иначе, владение умением означает, что персонаж может добавить бонус мастерства к любым проверкам, касающимся этого умения. Если персонаж не владеет умением, то он делает обычную проверку параметра.

Например, если персонаж пытается залезть на опасную скалу, МП может попросить совершить проверку по Силе (Атлетика). Если персонаж владеет умением Атлетика, он добавляет свой бонус мастерства к проверке Силы. Если не владеет, то он делает простую проверку Силы.

Вариант: Умения с другими параметрами

Обычно ваше владение умением применяется только для специальных проверок параметров. Например, владение умением Атлетика обычно добавляется к проверкам Силы. В некоторых случаях, однако, ваше умение может вполне логично влиять на другие типы проверок. В этих случаях МП может попросить сделать проверку, используя необычное сочетание параметра и умения, или вы можете спросить МП, можете ли вы использовать свое умение для проверки другого параметра. Например, если вам нужно проплыть от острова до материка, МП может попросить вас сделать проверку Телосложения, чтобы узнать, хватит ли вам сил, чтобы доплыть. В этом случае МП может позволить вам использовать умение Атлетика и сделать проверку по Телосложению (Атлетика). Поэтому если вы владеете этим умением, то сможете добавить бонус мастерства к своей проверке Телосложения. Или, например, если полуорк варвар показывает свою силу, чтобы запугать врага, МП может позволить сделать проверку по Силе (Запугивание), хотя обычно Запугивание относится к параметру Харизмы.

Пассивные проверки

Пассивная проверка - это особый вид проверки параметра, которая не требует бросков кубика. Такая проверка может представлять средний результат действия, совершающегося постоянно, например, поиск секретных дверей, или может быть использована, если МП хочет втайне определить преуспели ли персонажи в чем-либо без броска кубиков, например, заметили ли они спрятавшегося монстра.

Результат пассивной проверки персонажа определяется следующим образом:

10 + все модификаторы, которые обычно применяются к этой проверке

Если персонаж имеет преимущество при проверке, то добавьте 5, если помеху - вычтите 5.

Например, если персонаж 1 уровня имеет 15 Мудрости и владение умением Восприятие, то его пассивная проверка Мудрости (Восприятие) равна 14.

Правила скрытности в описании Ловкости затрагивают пассивные проверки. Также они встречаются в правилах исследований в главе 8.

Кооперация

Иногда два или более персонажей объединяются вместе для выполнения задания. При этом главный персонаж, имеющий самый высокий модификатор параметра, может сделать проверку с преимуществом, которое отражает помощь, оказанную другими персонажами. В бою для этого нужно совершить Помощь (см главу 9).

Персонаж может помочь только в том случае, если он сам может выполнить это задание. Например, чтобы взломать замок необходимо владение воровскими инструментами, поэтому персонаж, который не умеет ими пользоваться, не может помочь другому в этом занятии. Более того, помощь возможна только в том случае, если она будет продуктивной. Некоторые задания, например, вдевание нитки в иголку, не станут легче от чужой помощи.

Совместные проверки

Если группа персонажей пытаются вместе добиться чего либо, МП может попросить сделать совместную проверку. В этом случае, персонажи способные в этом деле, помогают неопытным.

Чтобы сделать совместную проверку, все в группе должны сделать проверку параметра. Если хотя бы половина группы добивается успеха, то совместная проверка успешна, в противном случае вся группа терпит неудачу.

Совместные проверки случаются довольно редко, и они наиболее полезны, когда все персонажи оказываются в одной ситуации. Например, если приключенцы идут через болото, то МП может потребовать совместной проверки Мудрости (Выживание), чтобы узнать, смогли ли персонажи избежать трясин, воронок и других опасностей окружения. Если по-меньшей мере половина группы добивается успеха, то им удается вывести всю группу из опасности. В противном случае вся группа попадает в опасное положение.

Использование Параметров

Любая задача, которую может попытаться выполнить монстр или персонаж, относится к одному из шести параметров. Этот раздел подробно описывает, что означает каждый из параметров и как он используется в игре.

Сила

Сила измеряет физическую мощь, атлетическую подготовку и степень, в которой вы можете применять грубую силу.

Проверки Силы

Проверки Силы могут казаться любых попыток поднять, тянуть, толкать или ломать что-либо, или применять грубую силу, каким-либо другим способом. Умения Атлетика отражает способности к определенным видам проверок Силы.

Атлетика. Ваша проверка Силы (Атлетика) охватывает трудные ситуации, с которыми вы сталкиваетесь во время лазания, прыжков или плавания. Ниже приведены примеры подобных действий:

- Вы пытаетесь забраться на скользкий или отвесный утёс, избежать опасностей, взбираясь по стене, или удержаться, когда что-то пытается столкнуть вас.
- Вы пытаетесь прыгнуть на очень большое расстояние, или выполнить трюк во время обычного прыжка.
- Вы пытаетесь плыть или оставаться на плаву среди опасных течений, штормовых волн или областях, заросших водорослями. Или другое существо пытается затянуть вас под воду или и мешает вам плыть.

Другие проверки Силы. МП также может потребовать проверку Силы при выполнении одой из следующих задач:

- Силой открыть застрявшую или закрытую дверь
- Разорвать оковы
- Протиснуться через слишком узкий туннель
- Держаться за фургон, когда вас тащит позади него
- Опрокинуть статую
- Удержать валун от падения

Броски атаки и урона

Вы добавляете ваш модификатор Силы к броскам атаки и урона с использованием оружия ближнего боя, например, булава, двуручный топор или метательное копье. Вы можете использовать их в ближнем бою, однако некоторые можно метать.

Подъем и переноска

Ваш параметр Силы определяет величину веса, который вы можете нести. Перечисленные далее термины определяют, как много вы можете поднять или перенести.

Грузоподъемность. Равна вашей Силе, помноженной на 15. Это вес (в фунтах), который вы можете нести на себе. Он достаточно велик, чтобы большинство персонажей не беспокоились об этом в большинстве случаев.

Толкать, тащить или поднимать. Вы можете толкать, тащить или поднять вес, равный грузоподъемности помноженной на два (или параметру Силы, помноженному на 30). Когда вы толкаете или тащите вес свыше вашей нормы, ваша скорость падает до 5 футов.

Размер и Сила. Большие существа могут нести больше веса, тогда как маленькие - меньше. Для каждой категории веса выше Среднего, удваивайте грузоподъемность и вес, который может толкать, тащить или поднимать персонаж, для крошечного существа, поделите их пополам.

Вариант: Перенагруженность

Правила для грузоподъёмности намеренно сделаны проще. Далее предложен вариант более детальных правил, чтобы определять, что происходит, если персонаж перегружен. Если вы используете этот вариант, игнорируйте графу Сила в таблице Доспехов в главе 5.

Если вы несете вес, который превышает ваш параметр Силы, помноженный на 5, то вы **перегружены**. Это значит, что ваша скорость снижается на 10 футов.

Если вес, который вы несете превышает ваш параметр Силы, помноженный на 10, то вы **сильно перегружены**. Это значит, что ваша скорость снижается на 20 футов, и вы получает помехи на проверки параметров, броски атаки, спасброски, которые используют Силу, Ловкость или Телосложение.

Ловкость

Ловкость измеряет вашу проворность, рефлексы и баланс.

Проверки Ловкости

Проверка Ловкости применяется при попытке действовать проворно, быстро или незаметно, или, когда вы пытаетесь сохранить равновесие. Умения Акробатика, Ловкость Рук и Скрытность отражают способности к определенным видам проверок Ловкости.

Акробатика. Ваши проверки Ловкости (Акробатика) охватывают ситуации, когда вы стараетесь удержаться на ногах в трудной ситуации, например, когда вы бежите по льду, балансируете, идя по канату, или стараетесь стоять прямо на раскачивающейся палубе корабля. МП также может попросить проверку Ловкости (Акробатика), чтобы узнать, сможете ли вы совершить какой-то акробатический трюк.

Ловкость Рук. Всякий раз, когда вы пытаетесь сделать трюк или быстрое движение руками, например, подложить что-то кому-нибудь в карман или спрятать предмет на своем теле, вы делаете проверку Ловкости (Ловкость Рук). МП может также потребовать такую проверку, когда вы пытаетесь снять кошелек с прохожего или украсть что-либо у него.

Скрытность. Делайте проверку Ловкости (Скрытность), когда вы пытаетесь спрятаться от врагов, прокрасться мимо стражи, уйти незамеченным или подкрасться к кому-либо, чтобы он вас не услышал и не увидел.

Другие проверки Ловкости. МП также может потребовать проверку Ловкости, когда вы пытаетесь выполнить одну из следующих задач:

- Управлять сильно нагруженной телегой на крутом спуске
- Управлять колесницей на резком повороте
- Взломать замок
- Обезвредить ловушку
- Надежно связать пленника
- Выскользнуть из оков
- Играть на струнном инструменте
- Создать маленький или крайне детализованный предмет

Броски атаки и урона

Вы добавляете ваш модификатор Ловкости к броскам атаки и урона оружием дальнего боя, таким как праща или лук. Вы также можете добавить модификатор Ловкости к броскам атаки и урона фехтовальным оружием ближнего боя, таким как кинжал или рапира.

Скрытность

Если вы хотите спрятаться, то сделайте проверку Ловкости (Скрытность). До тех пор, пока вас не обнаружат или вы не прекратите прятаться, результат этой проверки противостоит проверкам Мудрости (Восприятия) всех существ, которые активно ищут вас.

Вы не можете спрятаться от существа, которое видит вас, и любой звук (например, крик или падение задетой вами вазы) выдаст ваше положение. Невидимое существо нельзя увидеть, поэтому оно может прятаться всегда. Однако следы вашего передвижения могут заметить, и вам по-прежнему нужно сохранять тишину.

В бою большинство существ обращают внимание на все признаки опасности вокруг них, поэтому если вы выйдете из укрытия и подойдете к существу, оно увидит вас. Однако, в некоторых условиях Мастер Подземелий может позволить вам оставаться в состоянии скрытности, если вы подкрадываетесь к отвлеченному существу, позволяя получить преимущество, прежде чем оно заметит вас.

Пассивное Восприятие. Когда вы прячетесь, есть шанс, что вас кто-то заметит, даже если он не ищет вас активно. Чтобы определить, заметило ли вас такое существо, МП сравнивает вашу проверку Ловкости (Скрытность) с пассивной проверкой Мудрости (Восприятие), которая равна 10 + модификатор Мудрости существа + все другие бонусы и штрафы. Если существо имеет преимущество, то добавьте 5. Если помеху, то вычтите 5.

Например, если персонаж 1 уровня (бонус мастерства +2) имеет 15 Мудрости (модификатор +2) и владение умением Восприятие, его пассивная проверка Мудрости (Восприятие) равна 14.

Что вы можете увидеть? Одним из главных факторов, определяющих сможете ли вы обнаружить существо, это освещенность территории. Она может быть **слегка** или **сильно затемненной**. Подробнее это описано в главе 8.

Класс брони

В зависимости от используемого вами класса брони, вы можете добавить часть или весь ваш модификатор Ловкости к вашему Классу Брони, как это описано в главе 5.

Инициатива

В начале каждого боя, вы определяете инициативу, совершая проверку Ловкости. Инициатива определяет тот порядок, в котором существа будут ходить во время боя, как описано в главе 9.

Телосложение

Телосложение измеряет здоровье, выносливость и жизненную силу.

Проверки Телосложения

Проверки Телосложения случаются редко, и никакие умения с ними не связаны, поскольку выносливость, представленная этим параметром, в большей степени пассивное свойство и не требует особенных усилий со стороны персонажа или монстра. Однако, иногда может потребоваться проверка Телосложения, чтобы узнать, можете ли вы выйти за пределы возможностей вашего организма.

МП может потребовать проверку Телосложения, когда вы пытаетесь выполнить задачу, подобную следующим:

- Задержать дыхание
- Двигаться или работать долгое время без отдыха
- Не спать
- Выживать без пищи или воды
- Осушить целую кружку эля в один заход

Очки здоровья

Ваш модификатор Телосложения вносит свой вклад в ваши ОЗ. Обычно, вы добавляете ваш модификатор Телосложения к каждому Кубику Здоровья, который вы кидаете.

Если ваш модификатор Телосложения меняется, то ваше максимальное количество ОЗ также меняется, словно ваш новый модификатор был у вас с 1 уровня. Например, если вы подняли параметр Телосложения достигнув 4 уровня, и его модификатор увеличился с +1 до +2, то поменяйте ваше максимальное количество ОЗ, словно ваш модификатор всегда был равен +2. Таким образом, вы добавляете 3 ОЗ за каждый из трех уровней, а затем бросаете Кубик Здоровья на 4 уровне, используя свой новый модификатор. Или, если на 7 уровне какой-либо эффект снижает ваш параметр Телосложения, и его модификатор снижается на 1, ваше максимальное количество ОЗ уменьшится на 7.

Интеллект

Интеллект измеряет остроту ума, память и способность логически мыслить.

Проверки Интеллекта

Проверки Интеллекта вступают в игру, когда необходимо логическое мышление, обучение, память или дедуктивные способности. Тайные Знания, История, Анализ, Природа и Религия отражают способности к определенным видам проверок Интеллекта.

Тайные Знания. Ваши Проверки Интеллекта (Тайные Знания) измеряют вашу способность вспомнить знания о заклинаниях, магических предметах, мистических символах, традициях волшебства, планах существования и жителях этих планов.

История. Проверка Интеллекта (История) измеряет вашу способность вспомнить информацию об исторических

событиях, легендарных личностях, войнах, конфликтах, древних королевствах и забытых цивилизациях.

Анализ. Когда вы ищете зацепки и делаете умозаключения, основанные на этих зацепках, вы совершаете проверку по Интеллекту (Анализ). Вы можете догадаться о местоположении спрятанного предмета, узнать оружие по форме ранения или определить самое слабое место в туннеле, которое вызовет его обрушение. Изучение древних свитков в поисках тайных знаний может также потребовать проверку Интеллекта (Анализ).

Природа. Ваша проверка Интеллекта (Природа) измеряет вашу способность вспоминать информацию о территориях, растениях, животных, погоде и природных циклах.

Религия. Ваша проверка Интеллекта (Религия) измеряет вашу способность вспомнить информацию божествах, молитвах и ритуалах, церковных иерархиях, священных символах и тайных культах.

Другие проверки Интеллекта. МП может потребовать сделать проверку Интеллекта, когда вы пытаетесь выполнить задачи, подобные следующим:

- Общение с существом без использования слов
- Оценка стоимости ценного предмета
- Замаскироваться под городского стражника
- Подделать документ
- Вспомнить знания о ремесле или торговле
- Выиграть в не азартной игре

Параметр заклинаний

Интеллект является параметром заклинаний Волшебников и влияет на КС спасбросков от их заклинаний.

Мудрость

Мудрость отражает, как вы воспринимаете мир вокруг вас, и представляет вашу интуицию и восприимчивость.

Проверки Мудрости

Мудрость может отражать попытки прочитать язык тела, понять чьи-то чувства, заметить что-либо вокруг или позаботиться о раненом. Дрессировка, Интуиция, Лечение, Восприятие и Выживание отражают ваши способности к определенным проверкам Мудрости.

Дрессировка. Когда вам необходимо успокоить домашнее животное, удержать напуганную лошадь или определить намерения животного, МП может попросить вас совершить проверку Мудрости (Дрессировка). Эта проверка также нужна, если вы хотите совершить рискованный маневр, находясь верхом.

Интуиция. Проверка Мудрости (Интуиция) решает, можете ли вы определить истинные намерения существа, например, распознать ложь или предсказать следующее его действие. При этом вы наблюдаете за его языком тела, разговорными привычками и изменениями в поведении.

Лечение. Проверка Мудрости (Лечение) позволяет попытаться стабилизировать состояние умирающего компаньона или диагностировать болезнь.

Восприятие. Проверка Мудрости (Восприятие) позволяет вам заметить, услышать или определить другим образом наличие чего-либо. Она измеряет ваше внимание к окружающей обстановке и остроту ваших чувств.

> **Обнаружение спрятанных предметов**
>
> Когда ваш персонаж ищет какой-либо скрытый объект, например, потайную дверь или ловушку, МП обычно просит сделать проверку по Мудрости (Восприятие). Эта проверка совершается, чтобы найти скрытые детали или другую информацию и зацепки, которые вы могли проглядеть.
>
> В большинстве случаев вам нужно описать, что конкретно вы ищете, чтобы МП определил ваши шансы на успех.
>
> Например, ключ, спрятанный под кучей одежды в верхнем ящике комода. Если вы говорите МП, что бегло оглядываете комнату, ища что-либо на стенах и мебели, то у вас нет никаких шансов найти ключ, независимо от результата вашей проверки Мудрости (Восприятие). Вы должны более точно сообщить, что вы открываете ящики комода, чтобы получить хоть какие-то шансы на успех.

Например, вы можете попытаться подслушать разговор через закрытую дверь, подглядеть через открытое окно или услышать монстров, крадущихся в лесу. Или можете заметить вещи, спрятанные или малозаметные, будь то орки, залегшие на дороге в засаде, воры, скрывающиеся в тенях аллеи, или свет от свечи, просачивающийся из-за потайной двери.

Выживание. МП может попросить вас совершить проверку Мудрости (Выживание), когда вы пытаетесь идти по следам, охотитесь на дичь, ведете свою группу по мерзлой пустоши, предсказываете погоду или пытаетесь избежать зыбучих песков и других природных опасностей.

Другие проверки Мудрости. МП также может попросить вас о проверке Мудрости, когда вы выполняете подобные задачи:

- Пытаетесь интуитивно понять, по какому пути следовать
- Определить, является ли то, казалось бы, мертвое существо, нежитью.

Параметр заклинаний

Мудрость является параметром заклинаний для клириков, друидов и следопытов и влияет на КС спасбросков от их заклинаний.

Харизма

Харизма определяет вашу способность эффективно взаимодействовать с другими. Это касается уверенности и красноречия, а также очарования и способности отдавать приказы.

Проверки Харизмы

Проверки Харизмы требуются, когда вы пытаетесь влиять на других или развлекать их, когда вы пытаетесь убедительно солгать или оказать впечатление, или урегулировать сложную социальную ситуацию. Обман, Запугивание, Представление и Убеждение отражают ваши способности к определенным проверкам Харизмы.

Обман. Проверка Харизмы (Обман) определяет, насколько убедительно вы можете скрывать истину, как в словах, так и в действиях. Обман может включать в себя всё что угодно, от неоднозначных высказываний, до откровенной лжи. Типичные ситуации, требующие этой проверки, это попытка обмануть охранника, надуть торговца, заработать деньги на азартных играх, успокоить кого-либо фальшивыми заверениями или сохранять каменное лицо, говоря в при этом явную ложь.

Запугивание. Когда вы пытаетесь повлиять на кого-либо через очевидные угрозы, враждебное поведение и физическое насилие, МП может потребовать от вас проверку Харизмы (Запугивание). Это может быть, например, попытка выбить информацию из заключенного, убедить уличных грабителей отступить или использовать разбитую бутылку, чтобы убедить ухмыляющегося визиря пересмотреть свое решение.

Представление. Ваша проверка Харизмы (Представление) определяет, как хорошо вы можете увлечь толпу музыкой, танцами, историями, актерским мастерством или другими способами развлечений.

Убеждение. Когда вы пытаетесь тактично повлиять на кого- либо, используя социальные навыки и хорошее поведение, МП может попросить вас совершить проверку Мудрости (Убеждение). Обычно убеждение используется, когда вы руководствуетесь добрыми намерениями, хотите завязать дружеские отношения или демонстрируете надлежащие манеры. Например, вы можете убедить камергера, чтобы он позволил вашей группе встретиться с королем, провести переговоры между двумя враждующими племенами или вдохновить толпу горожан.

Другие проверки Харизмы. МП также может попросить о проверке Харизмы, когда вы пытаетесь выполнить подобные задачи:

- Найти подходящего человека, чтобы обсудить новости, слухи и сплетни.
- Влиться в толпу, чтобы узнать о ключевых темах общения

Параметр заклинаний

Харизма является параметром заклинаний для бардов, паладинов, колдунов и чернокнижников и влияет на КС спасбросков от их заклинаний.

Спасброски

Спасбросок представляет собой попытку противостоять заклинанию, ловушке, яду, болезни или другой подобной опасности. Спасброски совершаются не по вашей воле; вас вынуждают их сделать, когда вы находитесь в опасности.

Чтобы сделать спасбросок, бросьте кубик d20 и добавьте соответствующий модификатор параметра. Например, модификатор Ловкости для спасброска по Ловкости.

Спасбросок может получить ситуационный бонус или штраф, а также преимущество или помеху по усмотрению МП.

Каждый класс дает владение по-меньшей мере двумя типами спасбросков. Например, волшебник владеет спасбросками по Интеллекту. Это позволяет ему добавлять бонус мастерства к спасброскам по Интеллекту. Некоторые монстры также владеют некоторыми видами спасбросков.

КС для спасброска определяется эффектом, который его спровоцировал. Например, КС для спасброска вызванного заклинанием определяется бонусом мастерства заклинателя и его параметром заклинаний.

Последствия успешного и неудачного спасброска также указаны в подробном описании эффекта. Обычно успешный спасбросок означает, что существо нет получает вреда или снижает его.

Глава 8: Приключения

В мирах D&D вас ждет великое множество приключений. Вы можете исследовать Гробницы Ужаса, красться по темным переулкам Уотердипа, прорубать новый путь через густые джунгли Острова Ужасов и многое другое. Ваш персонаж может изучать забытые руины и неизведанные земли, открывать темные секреты и зловещие заговоры, а также убивать грязных монстров. И если всё пойдет как надо, то ваш персонаж выживет и получит достойную добычу, чтобы отправиться навстречу новым приключениям.

Эта глава рассказывает об основах приключенческой жизни, начиная от механик передвижения и заканчивая трудностями социальных взаимодействий. Здесь также описаны правила отдыха и возможные виды деятельности, которыми может занимать персонаж между приключениями.

Независимо от того, изучают ли приключенцы грязное подземелье или сложные взаимоотношения при королевском дворе, игра следует своему естественному порядку действий, описанному во введении этой книги:

1. МП описывает окружающую обстановку.
2. Игроки описывают, что они хотят сделать.
3. МП рассказывает о последствиях их действий.

Обычно МП использует карту в качестве плана для приключений, отслеживая передвижение персонажей, по мере того, как они исследуют коридоры подземелья или дикую местность. Заметки МП, включая обозначения на карте, описывают то, что приключенцы обнаруживают, посещая новую область. Иногда ход времени и действия приключенцев могут повлиять на события, и МП может использовать шкалу времени вместо карты, чтобы обозначить прогресс игроков.

Время

В ситуациях, когда ход времени важен, МП определяет время, которое занимает то или иное действие. Он может применять определенную временную шкалу в зависимости от ситуации.

В подземелье действия приключенцев могут отслеживаться по **минутам**. Одна минута может уйти у них на то, чтобы пройти по длинному коридору, еще одна, чтобы проверить дверь в конце коридора на наличие ловушек, и порядка 10 минут, чтобы обследовать темницу за дверью на предмет чего-либо ценного.

Для городе или дикой местности более измерение времени в **часах**. Если приключенцы решат отправиться к одинокой башне в самом сердце леса, то на преодоление 15 миль до нее у них уйдет порядка четырех часов.

Долгие путешествия удобнее измерять **днями**. Следуя по дороге от Врат Балдура к Уотердипу, приключенцы могут идти долгие четыре дня, прежде чем засада гоблинов прервет их путешествие.

В бою и других быстроразвивающихся ситуациях, игра использует **раунды**, шестисекундные промежутки времени, которые подробно описаны в главе 9.

Передвижение

Переплываете ли вы буйную реку, крадетесь по коридору подземелья или лезете по крутому горному склону - все виды передвижения играют ключевую роль в приключениях D&D.

МП может обобщать передвижение приключенцев без вычисления точных расстояний или промежутков времени: "Вы прошли через лес и нашли вход в подземелье к вечеру третьего дня." Даже в подземелье, особенно если оно большое, МП может обобщать передвижение между событиями: "Убив стража на входе в древнюю дворфийскую крепость, вы сверились с картой, которая повела вас через гулкие коридоры и привела к обрыву, через который была перекинута узкая каменная арка моста.

Однако, иногда важно знать, сколько времени заняло перемещение из одного места в другое, будь то дни, часы или минуты. Правила измерения времени путешествия зависят от двух факторов: скорости и темпа передвижения, и тип местности, по которой идут приключенцы.

Скорость

Каждый персонаж и монстр имеют свою скорость, которая дистанцию в футах, преодолеваемую персонажем или монстром за 1 раунд. Эта величина предполагает короткие рывки быстрого передвижения в опасной для жизни ситуации.

Далее следуют правила, которые определяют, как много персонаж или монстр может пройти за минуту, час или день.

Темп передвижения

Во время путешествия группа приключенцев может двигаться с нормальной, медленной или быстрой скоростью, как это указано в таблице Темпа Передвижения. Таблица показывает, как много группа может пройти за промежуток времени и влияет ли темп на что-либо еще. Быстрая скорость снижает восприятие персонажей, а медленная позволяет красться и исследовать окружающую местность более тщательно (смотри пункт "Действия во время путешествия" дальше в этой главе).

Марш бросок. Таблица Темпа Передвижения предполагает, что персонажи передвигаются 8 часов в день. Однако они могут превзойти этот предел, рискуя устать.

За каждый дополнительный час путешествия свыше 8 часов, персонажи покрывают расстояние, указанное в таблице. При этом каждый персонаж должен сделать спасбросок по Телосложению в конце часа. КС равен 10 + 1 за каждый час путешествия свыше 8. При неудачном спасброске, персонаж получает один уровень усталости (см. приложение А)

Средства передвижения. На коротких промежутках времени (до часа) многие животные могут двигаться намного быстрее гуманоидов. Персонаж может скакать галопом около часа, покрывая в два раза большее расстояние, чем при быстром темпе пешего хода. Если свежие ездовые животные доступны каждые 8-10 миль, персонажи могут покрывать огромные расстояния в таком темпе, однако это возможно крайне редко за исключением густонаселенных областей.

Персонажи, передвигающиеся в повозках, фургонах и других наземных средствах передвижения, двигаются в нормальном темпе. Персонажи, передвигающиеся морем, ограничены скоростью их судна (смотри главу 5) и они не страдают от штрафов, вызванных быстрым темпом, и не получают преимущества от низкого темпа. В зависимости от типа судна и размера команды, корабли могут передвигаться вплоть до 24 часов в сутки.

Некоторые специальные средства передвижения, например, пегас, грифон или ковер-самолет, позволяют вам передвигаться быстрее. *Руководство Мастера Подземелий* содержит больше информации о специальных способах передвижения.

Темп Передвижения

	Дистанция, пройденная за...			
Темп	**Минуту**	**Час**	**День**	**Эффект**
Быстрый	400 футов	4 мили	30 миль	-5 к пассивным проверкам Мудрости (Восприятие)
Нормальный	300 футов	3 мили	24 мили	—
Медленный	200 футов	2 мили	18 миль	Можно красться

Труднопроходимая местность

Скорость передвижения, указанная в таблице выше, предполагает, что вы двигаетесь по относительно простой местности: дороги, равнины или чистые коридоры подземелий. Но приключенцам приходится также встречаться с густыми лесами, болотами, руинами, полными обломков, крутыми горами и обледенелыми пустошами, которые считаются труднопроходимой местностью.

Перемещение по труднопроходимой местности занимает в два раза больше времени. 1 фут обходится вам в 2 фута скорости, и вы можете пройти лишь половину своей обычной дистанции за минуту, день или час.

Особые типы передвижения

Передвижение по опасным подземельям или дикой местности часто включает в себя не только простую ходьбу. Приключенцам приходиться лазить, красться, плавать или прыгать, чтобы добраться до своей цели.

Лазание и плавание

При лазании и плавании каждый фут передвижения обходится в 2 фута (3 фута если это труднопроходимая местность), если только существо не имеет отдельной скорости для плавания или лазания. По усмотрению МП передвижение по скользкой вертикальной поверхности с небольшим количеством уступом может потребовать успешной проверки Силы (Атлетика). Аналогично, плавание в бурной воде также может потребовать успешной проверки Силы (Атлетика).

Прыжки

Ваш параметр Силы определяет дальность ваших прыжков.

Прыжок в длину. Дальность прыжка в длину равна вашему параметру Силы в футах, если перед прыжком вы пробежали хотя бы 10 футов. Делая прыжок в длину с места, вы можете прыгнуть лишь на половину этой дистанции. В любом случае, любое расстояние, которое вы преодолели прыжком, вычитается из вашей дальности передвижения.

Это правило предполагает, что высота вашего прыжка не имеет значения, например, это прыжок через ручей или ров. По усмотрению МП, вы должен сделать успешную проверку Силы (Атлетика) с КС 10, чтобы перепрыгнуть через низкое препятствие (не выше четверти дальности прыжка), например, через забор или низкую стену. В противном случае вы врежетесь в нее.

Если вы приземляетесь на труднопроходимую поверхность, вы должны сделать успешную проверку Ловкости (Акробатика), чтобы приземлиться на ноги, иначе вы упадете.

Прыжок в высоту. Высота такого прыжка равна 3 + ваш модификатор Силы футов, если перед прыжком вы пробежали по-меньшей мере 10 футов. Высота прыжка с места в два раза меньше. В любом случае, любое расстояние, которое вы преодолели прыжком, вычитается из вашей дальности передвижения. В некоторых ситуациях МП может позволить вам сделать проверку Силы (Атлетика), чтобы прыгнуть выше, чем обычно.

Вы можете вытянуть руки на половину своего роста во время прыжка. Таким образом вы можете дотянуться на высоту, равную высоте вашего прыжка + 11/2 вашего роста.

Действия во время путешествия

Когда приключенцы передвигаются по подземелью или дикой местности, они должны сохранять бдительность, а некоторые персонажи могут также выполнять другие действия, чтобы помочь группе.

Порядок во время движения

Приключенцы должны определить порядок, в котором они будут передвигаться во время путешествия. Это позволяет определить какие персонажи будут подвержены ловушкам, какие будут замечать спрятавшихся врагов, а какие окажутся ближе всего к противникам, если завяжется сражение.

Персонаж может занять первую шеренгу, среднюю или заднюю. Персонажи, идущие спереди и сзади должны иметь достаточно места, чтобы идти бок о бок с другими персонажами своей шеренги. Если путь слишком узок, то придется поменять порядок, оставив одного персонажа спереди и одного позади.

Менее трех позиций. Если группа распределяет всех своих персонажей в две шеренги, то это передняя и задняя шеренги. Если шеренга лишь одна, то она считается передней.

Скрытность

Если группа передвигается в медленном темпе, то персонажи могут красться. Если они не находятся на открытой местности, то они могут застать врасплох или избежать встречи с другими существами. Правила скрытности описаны в главе 7.

Внимание к угрозам

Используйте пассивную проверку Мудрости (Восприятие) персонажей, чтобы узнать, обнаружили ли они скрытую опасность. МП может решить, что угроза может быть замечена только персонажами определенной шеренги. Например, если персонажи исследуют сеть туннелей, МП может решить, что только персонажи последней шеренги могут услышать или заметить существо, которое скрытно преследует группу, в то время, как персонажи в середине и в голове отряда не могут это сделать.

Если группа передвигается в быстром темпе, то персонажи получают штраф -5 к их пассивной проверке Мудрости (Восприятие) на обнаружение скрытых угроз.

Столкновение с существами. Если МП решает, что группа встретила других существ во время путешествия, то обе группы решают, что произойдет дальше. Обе группы могут атаковать, начать разговор, убежать или подождать, чтобы понять намерения другой группы.

Застать врасплох. Если приключенцы встречают враждебное существо или группу, то МП может решить, что приключенцев или их врагов застали врасплох в начале сражения. Более подробно об этом можно прочитать в главе 9.

Другие действия

Персонажи, которые занимаются другими действиями во время путешествия, не сосредоточены на обнаружении опасностей. Их пассивные проверки Мудрости (Восприятие) не учитываются. Однако они помогают группе, выполняя один из следующих видов деятельности, или даже какой-либо другой с позволения МП.

Навигация. Персонаж может стараться не допустить, чтобы группа заблудилась. Для этого ему нужно делать проверку Мудрости (Выживание), когда того требует МП. (*Руководство Мастера Подземелий* более подробно описывает правила, если группа заблудилась.)

Составление карты. Персонаж может составлять карту, записывая продвижение группы, что может помочь группе вернуться на свой маршрут, если они потеряются. Для этого не требуется никаких проверок.

Выслеживание. Персонаж может следовать по следам другого существа. Для этого ему нужно делать проверку Мудрости (Выживание), когда того требует МП. (*Руководство Мастера Подземелий* более подробно описывает правила выслеживания.)

Добыча продовольствия. Персонаж может искать готовые источники пищи и воды, делая проверку Мудрости (Выживание), когда того требует МП. (*Руководство Мастера Подземелий* более подробно описывает правила добычи продовольствия.)

Окружение

По своей природе приключения подразумевают исследования темных, опасных и полных тайн мест. Правила, перечисленные в этом разделе, касаются наиболее важных моментов, с которыми могут столкнуться приключенцы во таких местах. *Руководство Мастера Подземелий* описывает более необычные ситуации.

Падение

Падение с большой высоты - это одна из опасностей, с которыми чаще всего сталкиваются приключенцы.

В конце падения существо получает 1d6 дробящего урона за каждые 10 футов. Максимальный урон равен 20d6. Существо приземляется ничком, если только оно не избежало урона от падения.

Нехватка воздуха

Существо может задержать дыхание на 1 + модификатор Телосложения минут (минимум 30 секунд).

Когда воздух заканчивается, существо может продержаться количество раундов, равное модификатору Телосложения (минимум 1 раунд). В начале его следующего хода, ОЗ падают до 0, и оно умирает.

Например, если существо имеет 14 Телосложения, то оно может задержать дыхание на 3 минуты. Если оно начнет задыхаться, то продержится еще 2 раунда, прежде чем его ОЗ упадут до 0. Вы не можете стабилизировать задохнувшееся существо или восстановить ему ОЗ, пока оно не сможет дышать снова.

Разделение группы

Иногда группе лучше разделиться, особенно если вы хотите отправить одного или нескольких персонажей на разведку. Вы можете сформировать несколько групп, двигающихся с разной скоростью. Каждая группа имеет свою переднюю, среднюю и заднюю шеренгу.

Недостаток этого подхода в том, что группа будет разделена на несколько маленьких групп в момент атаки. Преимущество же заключается в том, что небольшая группа скрытно передвигающихся персонажей может подкрасться к врагам, в то время, как их более неуклюжие товарищи не смогли бы это сделать. Плута и монаха будет заметить намного сложнее, если они оставят позади своего друга дворфа паладина.

Видимость и освещение

Одни из самых главных задач во время приключений: обнаружение опасностей, скрытых предметов, попадание атаками и заклинаниями и многие другие сильно зависят от способности персонажа видеть. Темнота и другие эффекты, затрудняющие видимость, могут стать сильной помехой.

Определенная область может быть слегка или сильно затемненной. В **слегка затемненной** области, например, области с тусклым освещением, легким туманом или умеренной листвой персонажи получают помеху на проверки Мудрости (Восприятие), связанных со зрением.

Сильно затемненная область, такая как темнота, густой туман или листва, полностью блокируют видимость. Существа в такой области считаются ослепленными (смотри приложение А).

Наличие или отсутствие источника света определяет три категории освещения: яркий свет, тусклый свет и темнота.

Яркий свет позволяет большинству существ видеть нормально. Даже в самые пасмурные дни солнце дает яркий свет. Его также дают факелы, фонари, огонь и другие источники света в определенном радиусе вокруг них.

Тусклый свет, также именуемый тенью, создает слегка затемненную область. Область тусклого света обычно возникает между ярким светом, например, факелом, и окружающей его темнотой. Рассеянный свет солнца на закате и рассвете считается тусклым светом. Особенно яркая луна также может освещать землю тусклым светом

Темнота создает сильно затемненную область. Персонажи сталкиваются с темнотой ночью на улице (даже при свете луны), а также в неосвещенных подземельях или подземных хранилищах, также в областях магической тьмы.

Слеповидение

Существо, обладающее слеповидением может воспринимать окружение в определенном радиусе, не полагаясь на зрение. Существа без глаз, такие как слизни, и существа с эхолокацией или обостренными чувствами, такие как летучие мыши или истинные драконы, имеют эту способность.

Темновидение

Многие существа в мирах D&D особенно те, которые обитают под землей, имеют темновидение. Существо с темновидением может видеть в темноте в определенном

радиусе так, словно темнота - это тусклый свет, поэтому области с темнотой считаются для них лишь слегка затемненными. Однако эти существа не различают цветов в темноте, только оттенки серого.

Истинное зрение

Существо, обладающее истинным зрением, способно видеть в нормальной и магической темноте в определенном радиусе, автоматически определять визуальные иллюзии и совершать успешные спасброски против них, а также видеть настоящую форму оборотней или существ, изменивших форму с помощью магии. Кроме того, существо способно видеть Астральный План.

Пища и Вода

Персонажи, которые не получают достаточно пищи и воды, страдают от эффектов истощения (см приложение А). Истощение, вызванное нехваткой пищи или воды, не может быть снято, пока персонаж не получит достаточное количество пищи или воды.

Пища

Персонажу необходим один фунт еды в день, но он может продержаться, потребляя лишь половину нормы, если необходимо растянуть запас пищи. Потребление половины фунта еды в день считается за пол дня без пищи.

Персонаж может продержаться без пищи 3 + модификатор Телосложения дней (минимум 1). В конце каждого дня после этого он автоматически получает один уровень истощения.

Один день нормального потребления пищи сбрасывает количество дней без пищи обратно до нуля.

Вода

Персонажу необходим один галлон воды в день, или два галлона, если погода жаркая. Персонаж, который потребляет лишь половину этой нормы, должен сделать спасбросок по Телосложению (КС 15), или получит один уровень истощения в конце дня. Персонаж, потребляющий еще меньше воды, автоматически получает один уровень истощения в конце дня.

Если персонаж уже имеет один или несколько уровней истощения, то он получает два уровня.

Взаимодействие с объектами

Взаимодействие персонажа с объектами окружения чаще всего происходит очень просто. Персонаж говорит МП, что его персонаж хочет сделать что-либо, например, дернуть за рычаг, а МП сообщает, если что-то произошло.

Например, персонаж может решить дернуть за рычаг, который, в свою очередь, открывает подъемные ворота, заполняет комнату водой или открывает потайную дверь в стене. Однако, если рычаг заржавел, то персонажу может понадобиться приложить силу. В этом случае МП может попросить сделать проверку Силы, чтобы узнать, сможет ли персонаж сдвинуть рычаг с места. МП сам устанавливает Класс Сложности для любых подобных бросков, основываясь на сложности задачи.

Персонажи могут также повреждать объекты оружием или заклинаниями. Предметы обладают иммунитетом к яду и психическому урону, но в остальном на них можно воздействовать физическими и магическими атаками также как на существ. МП определяет Класс Брони и ОЗ объекта, и может решить, что некоторые объекты имеют сопротивление или иммунитет к определенным видам атак. (Например, веревку сложно порвать дубинкой.) Объекты автоматически проваливают спасброски по Силе и Ловкости и имунны к эффектам, которые требуют другие спасброски.

Персонаж может также сделать проверку Силы, чтобы сломать объект. КС для проверки определятся МП.

Социальные взаимодействия

Исследование подземелий, преодоление препятствий и убийство монстров - это ключевые части приключений в мире D&D. Однако социальные взаимодействия с другими обитателями мира не менее важны.

Взаимодействия имеют множество видов. Вы можете убедить бессовестного вора признаться в преступлении или умолять дракона, чтобы он пощадил вас. Во время взаимодействий МП выступает в роли всех персонажей, не принадлежащих игрокам. Такие персонажи называются несобственными персонажами (NPC).

В общих чертах, отношение таких персонажей к вам может быть дружелюбным, безразличным или враждебным.

Дружелюбные персонажи склонны помогать вам, а враждебные - вставать на вашем пути. Само собой, добиться чего-либо от дружелюбного персонажа намного легче.

Социальные взаимодействия имеют два основных аспекта: отыгрыш роли и проверки параметров.

Отыгрыш ролей

В ролевой игре необходимо отыгрывать роль своего персонажа. Вы решаете, как думает, действует и говорит ваш персонаж.

Отыгрыш роли — это неотъемлемая часть любого аспекта игры, но в социальных взаимодействиях она выходит на первый план. Индивидуальные особенности, манеры и поведение вашего персонажа влияют на исход взаимодействий.

Есть два стиля, которые можно использовать, отыгрывая роль своего персонажа: описательный подход и активный подход. Большинство игроков используют сочетание обоих стилей.

Описательный подход к ролевой игре

Используя этот подход, вы описываете слова и действия вашего персонажа МП и другим игрокам. Создавая мысленный образ вашего персонажа, вы говорите, что делает ваш персонаж и как он это делает.

Например, Крис играет дворфом по имени Тордек. Тордек обладает вспыльчивым характером и винит эльфов Клоквуда в злоключениях его семьи. В таверне неприятный эльф менестрель садится за один стол с Тордеком и пытается завязать разговор.

Крис говорит: "Тордек плюет на пол, ворчит оскорбление, а затем идет к барной стойке. Там он садится на табурет и сердито смотрит на менестреля, заказывая еще одну кружку эля."

В этом примере, Крис передал настроение Тордека и показал МП отношение и действия своего персонажа.

Используя описательный метод помните следующие моменты:

- Описывайте эмоции и отношение вашего персонажа.
- Сосредоточьтесь на намерениях персонажа и на том, как другие воспримут их.
- Приукрашивайте свою речь насколько вам это удобно.

Не беспокойтесь о том, чтобы сделать всё правильно. Просто думайте о том, как бы поступил ваш персонаж и описывайте то, что придумали.

Активный подход к ролевой игре

Если описательный подход рассказывает МП и другим игрокам, о чем думает ваш персонаж и как он поступает, то активный подход показывает им это.

Используя активный подход, вы говорите голосом вашего персонажа, словно актер, отыгрывающий роль. Вы можете даже издавать звуки, отражающие действия вашего персонажа, и жестикулировать как он. Этот подход более погружающий, чем описательный, однако вам всё же придется описывать вещи, которые нельзя изобразить.

Вернемся к предыдущему примеру, в котором Крис отыгрывал Тордека, и рассмотрим, как выглядела бы эта сцена, если бы Крис использовал активный подход:

Крис говорит грубым низким голосом Тордека: "А я-то думал, почему вдруг запахло чем-то гадким. Если бы я хотел услышать что-то от тебя, то я бы сломал тебе руку и наслаждался бы твоими воплями." Затем нормальным голосом Крис добавляет: "Я встаю, сердито смотрю на эльфа и направляюсь к бару."

Результаты отыгрыша роли

МП использует действия и отношение вашего персонажа, чтобы определить реакцию NPC. Трусливый NPC уступит при первых угрозах насилия. Упрямый дворф никому не позволит дразнить себя. Тщеславный дракон будет упиваться лестью.

Общаясь с NPC, уделяйте внимание тому, как МП описывает его настроение, разговоры и личность. Вы сможете определить его личные черты, идеалы, изъяны и узы, а затем использовать их, чтобы оказать влияние отношение этого NPC.

Взаимодействия в D&D во многом похожи на общение в реальной жизни. Если вы можете предложить NPC то, что они хотят, запугаете их или сыграете на их симпатиях и амбициях, то можете добиться чего угодно одними лишь словами. С другой стороны, если вы оскорбите гордого воина, или дурно отзоветесь о чьих-то друзьях, ваши попытки убедить или обмануть будут обречены на провал.

Проверки Параметров

Помимо отыгрыша роли на исход взаимодействия могут повлиять проверки параметров.

Ваши усилия в отыгрыше роли могут изменить отношение NPC, но в общении может быть также элемент случайности. Например, МП может попросить сделать проверку Харизмы в любой момент общения, если он хочет, чтобы кубик играть роль в определении реакции NPC. Другие проверки также могут быть уместными в различных ситуациях, по усмотрению МП.

Уделяйте внимание вашим умениям, когда разрабатываете план общения с NPC. Полагайтесь на ваши лучшие навыки и умения, чтобы добиться необходимого результата.

Если группе необходимо обмануть стражника, чтобы пройти в замок, то лучше всего доверить общение плуту, который владеет умением Обман. Убеждая отпустить заложников, лучше доверить переговоры клирику с умением Убеждение.

Отдых

Какими бы героями ни были приключенцы, они не могут каждый час посвящать исследованиям, взаимодействиям и сражениям. Им нужен отдых - время чтобы подкрепиться и поспать, залечить раны, освежить ум и дух для использования заклинаний и подготовиться к дальнейшим приключениям.

Приключенцы могут остановиться на короткий отдых днем или на полный отдых в конце дня.

Короткий отдых

Короткий отдых занимает по-меньшей мере 1 час, в течение которого персонаж может только подкрепиться, попить, обработать раны или почитать.

Персонаж может потратить один или несколько Кубиков Здоровья в конце короткого отдыха вплоть до максимального количества, которое равно уровню персонажа. За каждый Кубик Здоровья, потраченный таким образом, персонаж бросает кубик и добавляет к нему модификатор Телосложения.

Персонаж восстанавливает количество ОЗ, равное результату бросков. Персонаж может решить потратить дополнительный Кубик Здоровья после каждого броска. Часть потраченных Кубиков Здоровья восстанавливается после полного отдыха, как описано ниже.

Полный отдых

Полный отдых занимает не менее 8 часов, в течение которых персонаж спит или занимается простыми делами: читает, разговаривает, ест или стоит на страже не более двух часов. Если отдых прерван периодом напряженной активности: по-меньшей мере 1 часом ходьбы, боя, произнесения заклинаний или другой приключенческой активности - персонажи должны начать отдых сначала, чтобы получить преимущества, которые он дает.

В конце полного отдыха персонаж восстанавливает все потерянные ОЗ. Персонаж также восстанавливает до половины своих Кубиков Здоровья. Например, если у персонажа восемь Кубиков Здоровья, то он может восстановить 4 КЗ, завершив полный отдых.

Персонаж не может получать преимущества полного отдыха более одного раза в 24 часа, он также должен иметь хотя бы 1 ОЗ в начале отдыха, чтобы получить от него пользу.

Между Приключениями

Между исследованиями подземелий и сражениями со злом, приключенцам нужно время, чтобы отдохнуть, восстановиться и подготовиться к следующему приключению. Многие приключенцы используют это время, чтобы выполнить другие задачи, например, создание доспехов и оружия, проведение исследований или трата заработанного золота

В некоторых случаях, это время проходит без особой шумихи и описания происходящего. Начиная новое приключение МП может просто сообщить, что прошло некоторое время и позволит вам в общих чертах описать, чем

занимался ваш персонаж. В других случаях МП может отслеживать ход времени, поскольку события за пределами вашего восприятия продолжают развиваться.

Расходы на жизнь

Между приключениями вы выбираете свой уровень жизни и оплачиваете его стоимость, как это описано в главе 5.

Выбор определенного уровня жизни не оказывает огромного влияния на вашего персонажа, однако он может влиять на то, как другие индивиды и социальные группы относятся к вам. Например, ведя аристократический образ жизни вам будет легче сблизиться с дворянами города, чем если бы вы жили в бедности.

Деятельность во время отдыха

Между приключениями МП может спросить вас, чем занимается ваш персонаж во время отдыха. Периоды отдыха могут отличаться по времени, но каждому виду деятельности, которыми вы можете заниматься во время отдыха, требуется определенное количество времени, прежде чем он принесет какую-то пользу. Кроме того, вы должны посвящать ему по-меньшей мере 8 часов времени каждый день. Если у вас нет достаточно времени, чтобы закончить какую-то деятельность, вы можете продолжить её позднее, или переключиться на другую.

Некоторые из возможных видов деятельности перечислены ниже. Если вы хотите, чтобы ваш персонаж занимался чем- то, не перечисленным здесь, то обсудите это с МП.

Ремесло

Вы можете создавать немагические предметы, включая экипировку и произведения искусства. Для этого вы должны владеть инструментами, необходимыми для работы над желаемым объектом (обычно ремесленные инструменты). Вам также нужен доступ к материалам или оборудованию, необходимому для изготовления объекта, например, персонажу, владеющему инструментами кузнеца, нужна кузница, чтобы выковать меч или доспехи.

За каждый день, который вы проводите, занимаясь ремеслом, вы можете сделать один или несколько предметов, чья рыночная стоимость не превышает 5 зм, при этом вы должны потратить материалы стоимостью в половину этой рыночной стоимости. Если вы хотите создать предмет, стоимость которого больше 5 зм, то вам потребуется совершать работу на 5 зм ежедневно, пока суммарная стоимость не достигнет рыночной стоимости предмета. Например, создание набора латных доспехов (рыночная стоимость 1500 зм) в одиночку займет 300 дней.

Несколько персонажей могут объединить свои усилия, чтобы создать один предмет, при условии, что все они имеют владение необходимыми инструментами и работают в одном месте. Каждый персонаж ежедневно совершает работу на 5 зм, помогая создать предмет. Например, три персонажа, обладающих соответствующими навыками и оборудованием, могут создать набор латных доспехов за 100 дней при стоимости в 750 зм.

Занимаясь ремеслом, вы можете поддерживать скромный образ жизни, платя 1 золотой в день, или комфортный образ жизни за половину обычной стоимости (см главу 5, чтобы подробнее узнать о расходах на жизнь).

Практика профессии

Между приключениями вы можете работать, что позволяет вам поддерживать скромный образ жизни без необходимости платить 1 зм ежедневно (см главу 5, чтобы подробнее узнать о расходах на жизнь). Вы получаете это преимущество до тех пор, пока продолжаете практиковать профессию.

Если вы состоите в организации, которая способна предоставить вам прибыльную работу, например, храм или воровская гильдия, вы можете обеспечить себе комфортный уровень жизни.

Если вы владеете умением Представление, то зарабатывать им на жизнь во время отдыха, обеспечивая себе зажиточный уровень жизни.

Восстановление

Во время отдыха вы можете восстанавливаться от серьезных ранений, отравлений и болезней.

После трех дней, потраченных на восстановление, вы можете сделать спасбросок по Телосложению (КС 15). В случае успеха выберите один из следующих результатов:

- Вы излечиваетесь от одного из эффектов, мешающих вам восстанавливать ОЗ.
- В течение следующих 24 часов, вы получаете преимущество при спасбросках против одной болезни или яда, которое действующего на вас в данный момент.

Исследования

Время между приключениями - это отличный шанс провести исследования, чтобы проникнуть в тайны, которые открылись вам во время кампании. Исследования могут охватывать разные виды деятельности. Вы можете изучать пыльные фолианты и древние свитки в библиотеке или же угощать выпивкой местных жителей, собирая слухи и сплетни.

Когда вы начинаете свое исследование, МП определяет доступную информацию, сколько дней займет её получение и ограничения, с которыми вам придется столкнуться (например, поиск определенного человека, книги или места). МП также может потребовать у вас сделать одну или несколько проверок параметров, например, проверки Интеллекта (Анализ), чтобы найти какие-либо зацепки, касающиеся искомой информации, или проверки Харизмы (Убеждение), чтобы добиться чьей-либо помощи. Как только вы выполните все необходимые условия, вы получите нужную информацию, если она доступна.

Каждый день исследований обойдется вам в 1 зм на покрытие всевозможных расходов. Эта стоимость добавляется к вашим обычным расходам на жизнь (смотри главу 5).

Тренировки

Вы можете потратить время между приключениями, изучая новый язык или владение набором инструментов. МП может предоставить вам дополнительные цели для тренировки.

Прежде всего, вы должны найти наставника, который согласится обучать вас. МП определяет, сколько времени займет обучение, и потребуются ли от вас одна или несколько проверок параметров.

Тренировка занимает 250 дней и стоит 1 зм в день. Потратив требуемое время и день, вы узнаете новый язык или получаете владение новым инструментом.

Глава 9: Бой

тук меча, ударяющегося о щит. Ужасный звук чудовищных когтей, раздирающих броню. Ослепительная вспышка света и огненный шар, расцветающий после заклинания волшебника. Резкий запах крови в воздухе, прорезающийся через зловоние мерзких монстров. Рев ярости, возгласы триумфа и крики боли. Сражения в D&D могут быть беспорядочными, смертоносными и конечно же захватывающими.

В этой главе описаны правила, которые понадобятся вам в бою, будь то короткая потасовка или долгое сражение в подземелье, или на поле боя. Правила, перечисленные в этой главе, адресованы к "Вам" как к игроку, либо как к Мастеру Подземелий. МП управляет всеми монстрами и NPC, участвующими в сражении, а каждый игрок управляет своим персонажем. "Вы" также может означать персонажа или монстра, которого вы контролируете.

Порядок действий

Типичный бой представляет собой столкновение двух сторон, шквал ударов, финтов, блоков, маневров и заклинаний. Игра упорядочивает хаос сражения, используя раунды и ходы.

Раунд представляет собой 6 секунд игрового времени. В течение раунда, каждый участник сражения делает свой **ход**. Порядок ходов определяется в начале сражения, когда все участники делают проверку инициативы.

После того, как все участники сделали свой ход, сражение переходит к следующему раунду, и так продолжается, пока одна из сторон не одержит победу.

Внезапное нападение

Группа приключенцев подкралась к лагерю бандитов и внезапно напала на них. Куб слизи скатился вниз по проходу подземелья, и приключенцы не заметили его, пока он не поглотил одного из них. В таких ситуациях одна из сторон застает врасплох другую.

МП решает, если кого-то застали врасплох. Если ни одна из сторон не пытается прятаться, то они автоматически замечают друг друга. В противном случае МП сравнивает проверки Ловкости (Скрытность) тех, кто прячется, с пассивными проверками Мудрости считается застигнутым врасплох.

Этапы Сражения

1. **Определите неожиданность.** МП решает, если кого-то из участников сражения застали врасплох.
2. **Определите позиции.** МП решает, где расположены персонажи и монстры. Руководствуясь порядком движения, который выбрали приключенцы в данной ситуации, МП решает, как далеко были замечены противники и в каком направлении.
3. **Определите инициативу.** Каждый участник сражения делает проверку инициативы, чтобы определить порядок действий.
4. **Совершайте ходы.** Каждый участник сражения делает ход в порядке инициативы.
5. **Начните следующий раунд.** Когда все участники сражения сделают свой ход, раунд заканчивается. Повторяйте 4 этап, пока бой не закончится.

Если вас застали врасплох, вы не можете ходить или совершать действия в свой первый ход, и не можете реагировать до конца этого хода. Член группы могут быть застигнут врасплох, даже если другие нет.

Инициатива

Инициатива определяет порядок действий во время сражения. Когда бой начинается, все участники делают проверку Ловкости, чтобы определить свою очередь хода. МП делает один бросок для всей группы идентичных существ, поэтому каждый член группы ходит одновременно.

МП выстраивает всех участников боя по результатам их проверки Ловкости, от самой высокой к самой низкой. Это порядок, в котором они будут ходить каждый ход. Порядок остается прежним из раунда в раунд.

В случае ничьи, МП сам выбирает порядок среди существ, которых контролирует он, а игроки решают порядок среди персонажей. МП может решать порядок, если произошла ничья между игроком и монстром. Или может разрешить ничью сделав дополнительные броски d20 между спорными игроками и монстрами. Тот, чей результат оказался выше, ходит первым

Ваш Ход

В свой ход вы можете **передвигаться** на расстояние, равное вашей скорости, и **сделать одно действие**. Порядок действия и передвижения решать вам. Ваша скорость указана на вашем листе персонажа.

Наиболее распространенные действия, которые вы можете совершать во время боя, указаны в разделе "Действия в бою" далее в этой главе. Многие особенности персонажей и другие умения дают вам дополнительные варианты действий.

Раздел "Передвижение" в этой главе касается правил передвижения в бою.

Вы можете отказаться от передвижения, действия или вообще любой активности в свой ход. Если вы не можете определиться, то рассмотрите такие действия, как "Уклонение" или "Готовность", которые описаны в разделе "Действия в бою."

Дополнительные действия

Различные классовые особенности, заклинания и другие способности позволяют вам совершать добавочные действия в свой ход, которые называются дополнительными действиями. Например, способность плута Хитрый Трюк позволяет ему совершать дополнительное действие. Вы можете совершать дополнительное действие, только если ваша способность или заклинание утверждает, что вы можете сделать что-либо в качестве дополнительного действия. В противном случае вы не можете совершать дополнительных действий.

Вы можете сделать лишь одно дополнительное действие в свой ход, поэтому, если вы имеете несколько вариантов, то должны выбрать один из них.

Вы сами выбираете, когда использовать дополнительное действие во время вашего хода, если способность, дающая его, не уточняет время использования. Любые эффекты, которые не дают вам совершать действия, распространяются и на дополнительные действия.

Другие действия во время вашего хода

Ваш ход может включать множество других моментов, не требующих движения или действия.

Вы способны общаться, используя короткие фразы и жесты во время хода.

Вы также можете взаимодействовать с одним объектом окружения, в ходе движения или действия. Например, вы можете открыть дверь во время движения, когда бежите к врагу, или достать оружие, совершая атакующее действие.

Если вы хотите взаимодействовать с еще одним объектом, то вам придется потратить действие. Некоторые магические предметы и особые объекты всегда требуют действия, чтобы их использовать, как это сказано в их описании.

По усмотрению МП, использование некоторых объектов может требовать действие, если они необычны или требуют особого внимания. Например, будет логично, если у вас уйдет действие на то, чтобы открыть заклинившую дверь или опустить подъемный мост.

Реакция

Некоторые способности, заклинания и ситуации позволяют вам совершать специальное действие, которое называется реакция. Это мгновенный ответ на какое-либо событие, которое может случиться в ваш или чужой ход. Свободная атака, которая описана далее в этой главе, является самым распространенным видом реакции.

После реакции, вы не можете совершить еще одну до начала вашего следующего хода. Если реакция прерывает ход другого существа, то оно продолжает его сразу после реакции.

Передвижение

В бою персонажи и монстры находятся в постоянном движении, меняя позиции, чтобы получить преимущество:

В свой ход вы можете передвинуться на расстояние, равное вашей скорости. Вы можете использовать любое количество вашей скорости, следуя правилам ниже.

Ваше движение может включать прыжки, лазание и плавание. Эти разные виды передвижения могут быть использованы в сочетании с обычным движением или полностью занимать ваш ход. Не важно, как вы двигаетесь, вы вычитаете пройденную дистанцию из вашей скорости, пока не потратите ее полностью.

Раздел "Особые типы передвижения" в главе 8 описывает правила прыжков, плавания и лазания

Разбивка движения на части

Вы можете разбивать ваше движение на части, используя часть своей скорости до действия и после действия.

Например, если ваша скорость равна 30 футам, вы можете пробежать 10 футов, совершить действие, а затем пробежать еще 20 футов.

Движение между атаками

Если вы совершаете действие, которое включает более одной атаки оружием, то вы можете двигаться даже между этими атаками. Например, воин, который может совершить две атаки благодаря своей способности Дополнительная атака, имея скорость 25 футов, может пробежать 10 футов, сделать атаку, пробежать еще 15 футов и сделать еще одну атаку.

Использование разных скоростей

Если вы имеете более чем одну скорость, например, наземную и воздушную, вы можете свободно переключаться между ними во время движения. Каждый раз, когда вы переключаетесь, вычитайте уже пройденное расстояние из новой скорости. Результат после вычитания определяет расстояние, которое вы можете пройти. Если результат равен 0 или ниже, вы не можете использовать новую скорость в этом ходу.

Например, если у вас есть скорость 30 футов и воздушная скорость 60 футов, потому что волшебник использовал на вас заклинание полет, то вы можете пролететь 20 футов, затем пробежать 10 футов, после чего пролететь еще 30 футов.

Труднопроходимая местность

Сражения редко происходят в пустых комнатах или на голых равнинах. Усыпанные камнями пещеры, заросшие колючим кустарником леса, крутые лестничные пролеты - типичные условия для сражения.

Каждый фут передвижения по труднопроходимой местности расходует 1 лишний фут скорости. Это правило действует даже если на территории присутствует несколько факторов делающих ее труднопроходимой.

Мебель, камни, подлесок, крутые лестницы, снег и болотистая почва - типичные пример труднопроходимой местности. Место, где находится другое существо, враждебное оно или нет, также считается труднопроходимым.

Положение лежа

Иногда в сражении вы можете оказаться на земле, потому что вас сбили с ног, или вы сами бросились на землю. Свойства такого состояния описаны в приложении А.

Вы можете **лечь**, используя любое количество вашей скорости. Чтобы **встать**, придется потратить больше усилий; это обойдется вам в половину вашей скорости. Например,

Взаимодействие с окружающими объектами

Вот несколько примеров того, что вы можете сделать вместе с передвижением и действием.

- достать или убрать меч
- открыть или закрыть дверь
- достать зелье из рюкзака
- подобрать топор с земли
- взять что-либо со стола
- снять кольцо с пальца
- засунуть кусок еды в рот
- воткнуть знамя в землю
- достать пару монет из своей поясной сумки
- выпить весь эль из кружки
- дернуть за рычаг
- вытащить факел из канделябра
- взять книгу с полки, до который вы можете дотянуться
- погасить небольшой огонь
- одеть маску
- накинуть капюшон на голову
- прислониться ухом к двери
- пнуть маленький камень
- повернуть ключ в замке
- постучать по полу шестом
- дать предмет другому персонажу

если ваша скорость - 30 футов, вам придется потратить 15 футов, чтобы встать. Вы не можете встать, если у вас осталось недостаточно скорости, или если ваша скорость равна 0.

Лежа вы можете передвигаться только **ползком** или использовать магию вроде телепортации. Каждый фут передвижения ползком требует еще 1 фут скорости. Так 1 фут передвижения ползком по труднопроходимой местности обойдется вам в 3 фута скорости.

Передвижение рядом с другими существами

Вы можете передвигаться через пространство, в котором расположено другое невраждебное существо. Через пространство враждебного существа вы можете передвигаться, только если оно на два размера больше или меньше вас. Помните про пространство другого существа считается для вас труднопроходимой местностью.

Независимо от того, друг это или враг, вы не можете закончить ход в его пространстве.

Если вы покидаете зону досягаемости враждебного существа в свой ход, вы провоцируете свободную атаку. Подробнее это описано далее в этой главе.

Полёт

Летающие существа получают множество преимуществ воздушного передвижения, однако им не стоит забывать об опасности падения. Если летающее существо сбили, снизили его скорость до 0 или другим способом лишили его возможности двигаться, оно падает, если не обладает способностью планировать или находится в воздухе благодаря магии, например, заклинанию *полет*.

Размер существ

Каждое существо занимает разный объем пространства. Этот объем определяется категориями Размера, как это показано в таблице ниже. Иногда предметы также используют эти категории.

Категории размера

Размер	Пространство
Крошечный	$2^{1/2}$ на $2^{1/2}$ фт.
Маленький	5 на 5 фт.
Средний	5 на 5 фт.
Большой	10 на 10 фт.
Огромный	15 на 15 фт.
Колоссальный	20 на 20 фт. или больше

Пространство

Пространство существа - это область в футах, которую оно может эффективно контролировать, оно не представляет его точные физические размеры. Типичное Среднее существо не достигает 5 футов в ширину, но оно контролирует такое расстояние. Если Средний хобгоблин встанет в дверном проеме шириной 5 футов, другие существа не смогут пройти, если он не позволит им.

Пространство существа также отражает область, которая необходима ему, чтобы эффективно сражаться. По этой причине есть ограничение на количество существ, которые могут окружить другое существо в бою. Например, если в сражении участвуют существа Среднего размера, то восемь существ могут окружить одно существо.

Вариант: Использование боевой сетки

Если вы разыгрываете сражения на квадратной сетке, то используйте следующие правила.

Клетки. Каждый квадрат на сетке представляет 5 футов.

Скорость. Вместо движения по футам, используйте движение по клеткам, то есть отрезками по 5 футов. Это будет легче, если вы переведете вашу скорость в клетки, поделив на 5. Например, скорость в 30 футов равна скорости в 6 клеток.

При частом использовании сетки, записывайте скорость на листе персонажа в клетках.

Вход на клетку. Чтобы войти на клетку, у вас должна оставаться хотя бы 1 клетка движения, даже если клетка находится по диагонали от вашей. (Правило движения по клеткам жертвует реализмом в пользу более гладкого передвижения. *Руководство Мастера Подземелий* содержит указания по более реалистичному подходу.)

Если клетка стоит дополнительного передвижения, например, в случае труднопроходимой местности, то у вас должно быть достаточно движения, чтобы войти на нее. Например, у вас должно быть 2 клетки движения, чтобы зайти на клетку с труднопроходимой местностью.

Углы. Диагональное передвижение не может пересекать углы стен, большие деревья и другие объекты занимающее это пространство.

Расстояния. Чтобы определить расстояние на сетке между двумя объектами, начните считать клетки от прилежащей к одному из объектов, и заканчивайте клеткой другого объекта. Считайте по кратчайшему маршруту.

Поскольку большие существа занимают больше пространства, меньшее их количество могут окружить одно существо. Если пять Больших существо столпятся вокруг Среднего или меньшего существа, то не останется места для кого-то еще. И наоборот, вокруг Колоссального существа могут собраться 20 Средних.

Протиснуться в узкое место

Существо может протиснуться в месте, которого достаточно для существа на один размер меньше. Таким образом, Большое существо может протиснуться в проход шириной в 5 футов. Находясь в таком состоянии, существо тратит 1 дополнительный фут на передвижение и получает помеху при бросках атаки и спасбросках по Ловкости. Броски атаки против этого существа всегда получают преимущество.

Действия в бою

Совершая действие в свой ход, вы можете выполнить одно из перечисленных далее действий, действие, которое дает вам класс или навык, или какое-то импровизированное действие. Многие монстры также имеют свои действия, перечисленные в их списке характеристик.

Если вы собираетесь выполнить действие, не указанное в правилах, МП решает, возможно ли такое действие, и какой бросок вам возможно потребуется для этого сделать, чтобы определить удачу или успех.

Атака

Наиболее типичное действие в сражении — это Атака, будь то взмах меча, выстрел из лука или удар кулаком.

Выбрав это действие, вы совершаете одну атаку ближнего или дальнего боя. Раздел "Атака" подробно описывает правила совершения атак.

Некоторые способности, как например Дополнительная атака, позволяет вам сделать больше одной атаки, выполняя это действие.

Произнесение заклинаний

Заклинатели, такие как волшебники или клирики, а также многие монстры владеют способностью произносить заклинания, которые могут иметь решающее значение в сражениях. Каждое заклинание имеет время произношения. Это может быть действие, реакция, минуты или даже часы, поэтому произношение заклинания не всегда является действием. Однако большинство заклинаний все-таки занимают одного действие, поэтому заклинатели часто используют свои действия, чтобы произносить заклинания. Смотри главу 10, чтобы узнать основные правила произнесения заклинания.

Рывок

Если вы совершаете Рывок, вы получаете дополнительное движение на этот ход. Оно равно вашей скорости, после применения всех модификаторов. Например, имея скорость 30 футов, вы можете переместиться на 60 футов, используя Рывок.

Любое увеличение или уменьшение скорости влияет и на дополнительную скорость в том же объеме. Например, если ваша скорость 30 футов была уменьшена до 15, то используя рывок вы можете переместиться лишь на 30 футов.

Выход из боя

Если вы используете действие Выход из боя, то ваше движение не провоцирует свободные атаки до конца хода.

Уклонение

Выбирая Уклонение, вы концентрируетесь полностью на уклонении от атак. До конца вашего следующего хода, все броски атак против вас получают помеху, если вы можете видеть атакующего. Вы также получаете преимущество при спасбросках по Ловкости. Вы теряете эти преимущества. если теряете боеспособность (как описано в приложении А) или если ваша скорость снижается до 0.

Помощь

Вы можете оказать помощь другому существу в выполнении какой-либо задачи. В этом случае, существо, которому вы помогаете, получает преимущество на следующую проверку параметра в выполнении задачи, которую вы помогаете ему выполнить. Проверка должна быть сделана до начала вашего следующего хода.

Альтернативно, вы можете помочь дружественному существу атаковать другое существо в пределах 5 футов от вас. Вы совершаете финты, отвлекаете цель или другим способом позволяете вашему союзнику атаковать более эффективно. Если ваш союзник совершает атаку по этому существу до начала вашего следующего хода, то его первый бросок атаки получает преимущество.

Скрытность

Когда вы используете Скрытность, вы делаете проверку по Ловкости (Скрытность), чтобы спрятаться. Правила скрытности описаны в главе 7. В случае успеха, вы получаете определенные преимущества, которые описаны в разделе "Невидимые враги и цели" далее в этой главе.

Импровизированное действие

Ваш персонаж может совершать и другие действия, не перечисленные в этой главе, например, выламывать двери, запугивать врагов, обнаруживать слабые места в магической защите или призывать врага к переговорам. Ваши действия ограничиваются только воображением и параметрами. Смотри описания параметров в главе 7 в качестве источника вдохновения для своей импровизации.

Когда вы собираетесь сделать действие, не описанное в правилах, МП сообщает вам, возможно ли такое действие, и какой бросок вам возможно потребуется для этого сделать, чтобы определить удачу или успех.

Готовность

Иногда у вас может возникнуть желание дождаться определенной ситуации, прежде чем совершать действие. Для этого вы можете использовать Готовность, чтобы действовать позднее в этом раунде в качестве реакции.

Прежде всего, вам необходимо определить событие, которое повлечет за собой вашу реакцию. Затем выберите действие или движение, которое вы совершите, реагируя на выбранное событие. Например: "Если культист наступит на этот люк, то я дерну рычаг, который его открывает," или "Если гоблин подойдет ко мне, я отбегу."

Когда происходит событие, которое инициирует вашу реакцию, вы можете либо немедленно совершить эту реакцию, либо проигнорировать событие. Помните, что вы можете сделать лишь одну реакцию за раунд.

Если вы готовите заклинание, вы произносите его как обычно, но сдерживаете энергию, чтобы выпустить ее, когда случится выбранное событие. Заклинание, которое вы готовите должно иметь время подготовки в 1 действие, а его удержание требует концентрации (описано в главе 10). Если ваша концентрация нарушена, заклинание рассеивается без всякого эффекта. Например, если вы концентрируетесь на заклинании *паутина*, и начинаете готовить заклинание магическая стрела, то заклинание паутина заканчивается, а если вы получите урон до того, как случится событие инициирующее *магическую стрелу*, то ваша концентрация может быть нарушена, и заклинание рассеется.

Поиск

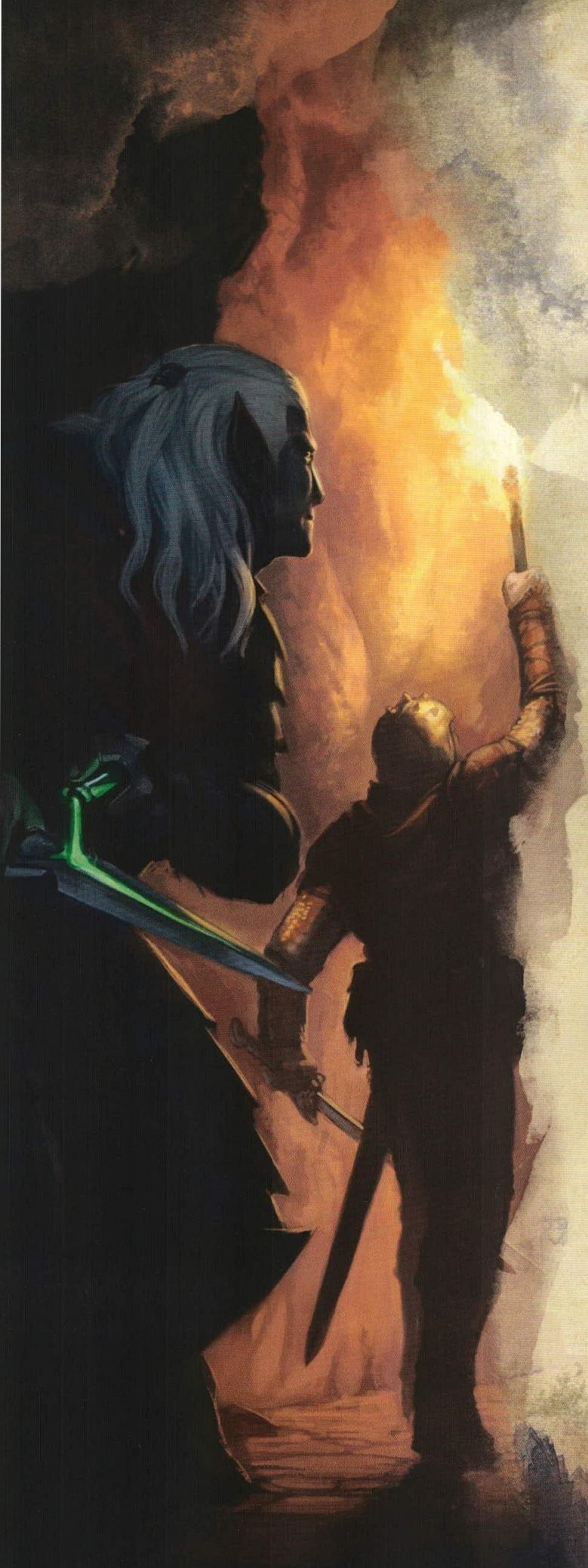
Совершая Поиск, вы концентрируете всё свое внимание на поиске чего-то. В зависимости от природы вашего поиска, МП может попросить сделать проверку Мудрости (Восприятие) или проверку Интеллекта (Анализ).

Использование предмета

Обычно вы можете использовать предмет в процессе выполнения другого действия, например, достать меч в качестве части атакующего действия. Однако, если использование предмета требует действия, то вам нужно совершить Использование предмета. Это действие также применяется, если вам нужно использовать более одного предмета за ход.

Атака

Всякий раз, когда вы наносит удар оружием ближнего или дальнего боя, или бросаете кубик для атакующего заклинания, атака всегда следует одной простой схеме.



1. **Выберите цель**. Выберите цель в пределах вашей досягаемости: существо, объект или место.
2. **Определите модификаторы.** МП определяет, если цель имеет укрытие или вы имеете преимущество или помеху при атаке по этой цели. Кроме того, заклинания, особые способности и другие эффекты могут давать бонусы или штрафы к вашему броску атаки.
3. **Проведите атаку.** Сделайте бросок атаки. В случае попадания, сделайте броски урона, если только правила какой-то конкретной атаки не предписывают обратного. Некоторые атаки также обладают особыми свойствами в дополнение или вместо урона.

Если есть какое-то сомнение, считается ли действие атакой, следуйте простому правилу, если вы делаете бросок атаки, то это атака.

Броски атаки

Когда вы совершаете атаку, ваш бросок атаки определяет попали вы или нет. Чтобы сделать бросок атаки, бросьте d20 и добавьте соответствующие модификаторы. Если результат броска + модификатор равен или больше Класса Брони (КБ) цели, то атака попадает. КБ персонажа определяется при создании персонажа, а КБ монстра указано в его списке параметров.

Модификаторы броска

Существует два основных модификатора, влияющих на бросок атаки персонажа, это модификатор параметра и бонус мастерства. Когда монстр делает бросок атаки, он использует модификатор, указанный в его списке параметров.

Модификатор параметра. Для атак ближнего боя используется модификатор Силы, а для атак дальнего боя - модификатор Ловкости. Фехтовальное и метательное оружие составляют исключение из этих правил. Когда атаку совершает монстр, он использует модификатор, указанный в его блоке параметров.

Некоторые заклинания также требуют броска атаки. Модификатор параметра для таких бросков зависит от параметра заклинаний. Подробней это описано в главе 10.

Бонус мастерства. Вы добавляете бонус мастерства к броску атаки всякий раз, когда вы атакуете оружием, которым вы владеете, а также когда атакуете заклинаниями.

1 или 20

Иногда судьба улыбается или поворачивается спиной к атакующему, позволяя новичку нанести невероятный удар, а ветерану промахнуться.

Если результат броска атаки 20, то атака попадает независимо от модификаторов и КБ цели. Кроме того, эта атака считается критическим попаданием. Подробнее это описано далее в этой главе.

Если результат броска атаки 1, то атака промахивается независимо от модификаторов и КБ цели.

Невидимые враги и цели

Часто бойцы стараются избежать внимания врагов, скрытно передвигаясь, используя заклинания невидимости или прячась в темноте.

Если вы атакуете существо, которое вы не может видеть, вы получаете помеху на бросок атаки, независимо от того предполагаете ли вы, где находится враг, или вы атакуете существо, которое не видите, но слышите. Если цель не

там, куда вы наносите удар, то вы автоматически мажете, но МП просто говорит, что ваша атака промахнулась, не сообщая, правильно ли вы угадали местонахождение врага.

Если существо не может видеть вас, то вы получаете преимущество при бросках атаки против него.

Если вы находитесь в состоянии скрытности, то выполнение атаки выдает вашу позицию, независимо от того, попали вы или промахнулись

Атаки дальнего боя

Когда вы делаете атаку дальнего боя, вы стреляете из лука или арбалета, метаете топор или другое метательное оружие во врага с расстояния. Монстры могут иметь свои атаки дальнего боя, например, стрелять иглами из хвоста. Многие заклинания также требуют совершить атаку дальнего боя.

Дальность

Вы можете совершать атаку дальнего боя только против цели, которая находится в пределах определенного радиуса.

Если дальность атаки отмечена одной величиной, например, у заклинания, то вы не можете атаковать цели за пределами этой дальности.

Оружия дальнего боя обычно имеют две дальности. Меньшее число означает обычную дальность, а большее - максимальную. Если вы атакуете цель, которая находится за пределами обычной дальности, то вы получаете помеху на бросок атаки. Вы не может атаковать цели за пределами максимальной дальности.

Атаки дальнего боя в ближнем бою

Если враг находится рядом с вами, то целиться намного сложнее. Если вы совершаете атаку дальнего боя оружием, заклинанием или чем-то еще, то вы получаете помеху на бросок атаки, если в пределах 5 футов от вас находится враждебное существо, которое может вас видеть, и оно в сознании.

Атаки ближнего боя

В ближнем бою вы атакуете врагов, которые находятся в вашей досягаемости. Обычно атаки ближнего боя совершаются ручным оружием, таким как меч, боевой молот или топор.

Монстры обычно совершают атаки ближнего боя своими когтями, рогами, зубами, щупальцами и другими частями тела. Некоторые заклинания также требуют совершить атаку ближнего боя.

Большинство существ имеют **досягаемость** 5 футов и поэтому могут атаковать цели в пределах 5 футов от них. Некоторые существо (обычно размером больше Среднего) имеют досягаемость больше 5 футов, как указано в их описании.

Если вы **безоружны**, то можете сражаться в ближнем бою используя безоружную атаку, параметры которой указаны в таблице оружия в главе 5.

Свободные атаки

В сражении все постоянно следят за тем, если противники потеряют бдительность. Не стоит неосторожно проходить мимо ваших врагов в бою, поскольку это провоцирует свободную атаку.

Вы можете сделать свободную атаку, если существо, которое вы видите, выходит из вашей зоны досягаемости. При этом вы в качестве реакции можете сделать одну атаку ближнего боя против существа, которое спровоцировало её. Атака прерывает движение существа, заставляя её остановиться на границе вашей досягаемости.

Вы можете избежать провоцирования свободных атак, если используете действие Выход из боя. Вы также не провоцируете свободную атаку, если телепортируетесь из зоны досягаемости врага, или, когда, кто-то или что-то перемещает вас, не требуя вашего движения, действия или реакцию. Например, вы не провоцируете свободную атаку, если взрыв вышвырнул вас из зоны досягаемости врага, или вы упали мимо врага благодаря силе притяжения.

Бой двумя оружиями

Если вы совершаете Атакующее действие легким оружием ближнего боя в одной руке, то вы в качестве дополнительного действия может нанести атаку другим легким оружием ближнего боя в другой руке. Вы не добавляете модификатор параметра к урону этой дополнительной атаки, если только этот модификатор не отрицательный.

Если любое из этих оружий метательное, вы можете метнуть его вместо совершения атаки ближнего боя.

Борьба

Если вы хотите сделать захват или бороться с существом, вы можете сделать специальное Атакующее действие, захват. Если вы можете делать несколько атак во время Атакующего действия, то захват заменяет одну из них.

Цель, которую вы пытаетесь схватить, не должна быть крупнее вас более чем на один размер и должна находиться в пределах вашей досягаемости. Вам необходима по-меньшей мере одна свободная рука, которой вы попытаетесь сделать захват. Для этого сделайте проверку Силы (Атлетика) против вражеской проверки Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) (цель сама выбирает какое умение использовать). В случае успеха вы совершаете захват (смотри приложение А). В приложении указано, что может прервать захват. Вы также можете сами отпустить цель (действия не требуется).

Освободиться от захвата. В качестве действия существо может попытаться освободиться. Для этого ему необходима успешная проверка Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) против вашей проверки Силы (Атлетика).

Перемещение захваченного существа. Когда вы двигаетесь, вы тащите или несете захваченное существо вместе с вами, однако ваша скорость уменьшается вдвое, если только существо не меньше вас на два или более размера.

Отталкивание

Используя Атакующее действие, вы можете совершить специальную атаку, которая собьет существо с ног или оттолкнет его от вас. Если вы можете делать несколько атак во время Атакующего действия, то захват заменяет одну из них.

Существо, которое вы пытаетесь оттолкнуть не должно быть крупнее вас более чем на один размер и должно быть в пределах вашей досягаемости. Вы делаете проверку Силы (Атлетика) против вражеской проверки Силы (Атлетика) или

> **Противостояния в бою**
>
> В сражении противникам часто приходится меряться силами и умениями. В этом разделе представлены наиболее частые виды противостояний, которые требуют действия: борьба и отталкивание. МП может использовать эти виды противостояний, чтобы придумать свои собственные.

Ловкости (Акробатика) (цель сама выбирает какое умение использовать). В случае успеха, вы можете сбить цель с ног или оттолкнуть ее на 5 футов от вас.

Укрытия

Стены, деревья, существа и другие препятствия могут служить укрытием во время боя, делая существо менее уязвимым к атакам. Существо может получить преимущество от укрытия, только если атака или другой эффект исходит с другой стороны укрытия.

Есть три уровня укрытия. Если цель находится сразу за несколькими укрытиями, то считается самое эффективное из них; они не складываются. Например, если существо находится за другим существом, получая 50% укрытие и за стволом дерева, который дает 75% укрытие, то считается только 75% укрытие.

Цель, которая находится за **50% укрытием**, получает бонус +2 к КБ и спасброскам по Ловкости. Укрытие считается 50%, если оно закрывает по-меньшей мере половину тела цели. Это может быть низкая стена, большой предмет мебели, узкий ствол дерева или существо, не важно дружественное оно или враждебное.

Цель, которая находится за **75% укрытием**, получает бонус +5 к КБ и спасброскам по ловкости. Укрытие считается 75%, если оно закрывает примерно три четверти тела цели. Это могут быть подъемная решетка, бойница или толстый ствол дерева.

Существо за **полным укрытием** нельзя выбирать в качестве прямой цели для атак или заклинаний, хотя некоторые заклинания позволяют атаковать такую цель, если она попадает в их зону действия. Существо имеет полное укрытие, если оно полностью скрыто за препятствием.

Урон и лечение

Ранения и риск смерти - это постоянные компаньоны тех, кто занимается исследованием миров D&D. Выпад меча, меткая стрела или волна огня от заклинания огненный шар могут нанести урон или даже убить даже самых стойких существ.

Очки здоровья

Очки здоровья представляют собой сочетание физической и умственной стойкости, желание жить и удачу. Чем больше у существа очков жизни, тем сложнее его убить. А тех, у кого ОЗ меньше, убить легче.

Текущие очки здоровья существа (обычно их называют просто очками здоровья) могут быть представлены любым числом от максимального количества ОЗ существа и до 0. Это число часто меняется, когда существо получает урон или лечение.

Каждый раз, когда существо получает урон, количество урона вычитается из его очков здоровья. Потеря очков здоровья не оказывает эффекта на способности существа, пока они не упали до 0.

Броски урона

Каждое оружие, заклинание или вредоносная способность имеет свой урон. Нанося урон, вы бросаете соответствующие кубики урона, добавляете модификаторы и наносите итоговый урон вашей цели. Магическое оружие, особые способности и другие факторы могут давать дополнительный урон.

Если вы атакуете **оружием**, то добавляйте к броску урона модификатор параметра - тот же самый, что вы добавляли к броску атаки. Описание **заклинания** сообщает вам, какие кубики бросать и нужно ли добавлять модификаторы.

Если заклинание или другой эффект наносит урон **более чем одной** цели одновременно, то вы бросаете урон для всех целей одновременно. Например, если волшебник произносит *огненный шар*, или клирик произносит *удар пламени*, вы совершаете лишь один бросок урона для всех целей, попавших под действие заклинания.

Критические попадания

В случае критического попадания вы бросаете добавочные кубики урона. Бросьте все необходимые кубики урона дважды и сложите результат. Затем добавьте модификаторы как обычно. Для ускорения игры вы можете бросать все кубики урона одновременно.

Например, если вы нанесли критический удар кинжалом, бросьте 2d4 урона вместо 1d4, затем добавьте необходимый модификатор параметра. Если ваша атака включает в себя другие броски кубиков, например, дополнительный урон от Подлой Атаки плута, то эти кубики также бросаются дважды.

Типы урона

Разные атаки, заклинания и другие вредоносные эффекты наносят разные типы урона. Сами типы урона не имеют особых правил, связанных с ними, но другие правила, такие как сопротивление урону, полагаются на них.

Перечисленные далее типы урона с примерами позволят МП подобрать подходящий тип для любого нового эффекта.

Кислота. Едкая струя дыхания черного дракона или разъедающие выделения черного слизня, наносят урон кислотой.

Дробящий. Тупое силовое воздействие: удары молотом, падение или сжатие - наносят дробящий урон.

Холод. Адский холод, исходящий от копья ледяного дьявола и морозная волна дыхания белого дракона, наносят урон холодом.

Огонь. Огненное дыхание красного дракона, и многие заклинания, призывающие пламя, наносят урон огнем.

Сила. Сила - это чистая магическая энергия, которой придали разрушительную форму. Силовой урон чаще всего наносят заклинания, например, *магическая стрела* или *духовное оружие*.

Молния. Заклинание *молния* или дыхание синего дракона, наносят удар молнией.

Некротический. Урон, который наносят некоторые виды нежити, а также заклинания, истощающие плоть или даже душу, такие как *леденящее прикосновение*.

Колющий. Прокалывающие и пронзающие атаки, включая копья и укусы монстров, наносят колющий урон.

Яд. Ядовитые укусы и токсичный газ зеленого дракона наносят урон ядом.

Психический. Психические способности, такие как психонический удар иллитида, наносят психический урон.

Свет. Урон светом наносит заклинание клирика *удар пламени* или карающее оружие ангелов, которое сжигает плоть и душу.

Режущий. Мечи, топоры и когти монстров наносят режущий урон.

Звук. Оглушающий взрыв звука, как от заклинания *громовая волна*, наносит урон звуком.

Сопротивление и уязвимость урону

Некоторые существа и объекты чрезвычайно сложно или легко поразить определенными типами урона.

Если существо или объект имеет **сопротивление** к типу урона, то урон этого типа снижается вдвое против него. Если существо или объект имеют **уязвимость** к типу урона, то урон этого типа удваивается против него.

Сопротивление, а затем уязвимость применяются после всех остальных модификаторов урона. Например, существо, которое имеет сопротивление к дробящему урону, получает атаку, которая наносит 25 дробящего урона. Оно также находится зоне действия волшебной ауры, сокращающей весь урон на 5. 25 урона сперва сокращается на 5, а затем делится пополам, таким образом существо получает 10 урона.

Из множественных источников сопротивления или уязвимости к одному и тому же типу урона учитывается только один. Например, если существо имеет сопротивление к огню, а также сопротивление ко всему немагическому урону, то урон от немагического огня сокращается лишь вдвое, а не на три четверти.

Лечение

Получаемый урон не вечен, если только он не повлек за собой смерть. Хотя даже смерть возможно обратить, используя могущественную магию. Отдых может восстановить некоторое количество ОЗ существа (как описано в главе 8), а также различные магические способы. Например, заклинание *исцеление ран* или *зелье лечения* могут мгновенно исцелить урон.

Когда существо получает лечение любого типа, количество восстановленных очков здоровья добавляется к его текущим очкам здоровья. Однако, ОЗ существа не могут превысить максимальное их количество. Например, друид исцеляет следопыту 8 очков здоровья. Если на данный момент у него 14 очков здоровья, а максимальное их количество 20, то следопыт восстанавливает только 6 ОЗ, а не 8.

Погибшее существо не может восстанавливать ОЗ, пока его не вернут к жизни, например, используя заклинание *оживление*.

0 очков здоровья

Если ваши ОЗ падают до 0, вы либо умираете на месте, либо теряете сознание. Оба случая описаны далее.

Мгновенная смерть

Огромный урон может убить вас мгновенно. Если урон опустил ваши ОЗ до 0 и остался еще остаточный урон, то вы умираете, если остаточный урон равен или превышает ваше максимальное количество ОЗ.

Например, максимальные ОЗ клирика равны 12, а на данный момент он имеет 6 ОЗ. Если он получит 18 урона от атаки, то его ОЗ падают до 0, и при этом остается еще 12 урона. Поскольку остаточный урон равен его максимальным ОЗ, клирик умирает на месте.

Потеря сознания

Если ваши ОЗ упали до 0, но вы не умерли на месте, то вы теряете сознание (см. приложение А). Если вы восстанавливаете любое количество ОЗ, то приходите в сознание.

Описание эффектов урона

Мастер Подземелий может описывать потерю очков здоровья различными способами. Когда ваши ОЗ выше половины или равны максимуму, вы не показываете никаких признаков ранений. При ОЗ ниже половины, у вас могут появляться порезы, синяки и ушибы. Атака, которая снижает ОЗ до 0, оставляет кровоточащие раны, другие травмы или просто вырубает вас.

Спасброски от смерти

Всякий раз, когда вы начинаете свой ход, имея 0 очков здоровья, вы должны сделать особый спасбросок, который называется спасбросок от смерти. Он определяет цепляетесь ли вы за жизнь или близитесь к смерти. В отличие от других спасбросков, этот не привязан к какому-то параметру. Вы находитесь в руках судьбы, и вам могут помочь только заклинания или способности, которые могут добиться успеха при спасброске.

Бросьте d20. Если результат броска 10 или выше, он успешен. Если ниже - то нет. Успех или провал не имеют эффекта сами по себе. После третьего успеха ваше состояние стабилизируется (смотри ниже). После третьего провала вы умираете. Успехи и провалы не обязаны быть последовательными; отслеживайте их, пока не получите три. Число успехов и провалов сбрасывается до 0, если вы восстанавливаете ОЗ или ваше состояние стабилизируется по другой причине.

Результаты 1 и 20. Если вы выбрасываете 1, выполняя спасбросок от смерти, он считается как два провала. Если выбрасываете 20, то восстанавливаете 1 очко здоровья

Урон при 0 ОЗ. Если вы получаете любой урон, имея 0 очков здоровья, то вы получаете один провал спасброска от смерти. Если этот урон был критическим, то два провала. Если урон равен или превышает ваше максимальное количество ОЗ, то вы умираете мгновенно.

Стабилизация состояния

Лучший способ спасти существо с 0 ОЗ это исцелить его. Если это невозможно, то вы можете стабилизировать его состояние, чтобы оно не умерло от проваленных спасбросков.

В качестве действия вы можете оказать первую помощь умирающему существу и попытаться стабилизировать его состояние. Для этого требуется успешная проверка Мудрости (Лечение) КС 10.

Стабильное существо перестает делать спасброски от

смерти, но его ОЗ остаются на нуле, и оно находится без сознания. Существо перестает быть стабильным и снова начинает делать спасброски от смерти, если получает любой урон. Стабильное существо не восстанавливает ОЗ, пока не восстановит 1 очко здоровья после 1d4 часов.

Монстры и смерть

Большинство МП считают, что монстр мгновенно умирает, если его ОЗ падают до 0. Они не теряют сознание и не бросают спасброски от смерти.

Однако могучие злодеи и особые несобственные персонажи могут быть исключением; МП может использовать для них те же правила, что и для персонажей.

Оглушение

Иногда атакующему необходимо нейтрализовать врага, не нанося ему смертельный удар. Когда он опускает ОЗ существа до 0 атакой ближнего боя, он может вырубить его. Атакующий может принять это решение в тот момент, когда наносит урон. Существо теряет сознание и остается стабильным.

Временные очки здоровья

Некоторые заклинания и способности дают существам временные очки здоровья. Они не являются в действительности очками здоровья; они представляют собой буфер от урона, который защищает вас от ранений.

Если вы имеете временные очки здоровья и получаете урон, то сначала теряете временные ОЗ, а затем остаток урона вычитается из ваших нормальных очков здоровья. Например, если у вас есть 5 временных очков здоровья и вы получаете 7 урона, то вы теряете временные очки здоровья и затем получаете 2 урона.

Поскольку временные очки здоровья считаются отдельно от настоящих очков здоровья, они могут превышать ваше максимальное количество ОЗ. Поэтому персонаж может иметь полные ОЗ и при этом получить временные ОЗ.

Лечение не восстанавливает временные очки здоровья, и они не складываются между собой. Если вы имеете временные очки здоровья и получаете еще, то вы выбираете, оставить прежние или получить новые. Например, если заклинание дает вам 12 временных ОЗ, когда вы уже имеете 10, вы можете оставить 10 или взять 12, но не получите 22.

Если у вас 0 ОЗ, то получение временных очков здоровья не возвращает вас в сознание и не стабилизирует ваше состояние. Они могут лишь поглощать урон, получаемый вами, но спасет вас только настоящее лечение.

Временные очки здоровья сохраняются до тех пор, пока они не будут потрачены, или вы не совершите полный отдых, если способность, которая дала их вам, не указывает их точную продолжительность.

Бой верхом

Рыцарь, рвущийся в сражение на боевом коне, волшебник, произносящий заклинания со спины грифона, или клирик, парящий средь облаков на пегасе - все они пользуются скоростью и маневренностью своих ездовых животных.

Ездовым животным может быть любое согласное на то существо, которое крупнее вас на один размер и обладает соответствующим строением тела. Используя ездовых животных, следуйте далее указанным правилам.

Седлание и спешивание

Один раз за ваш ход вы можете оседлать существо в пределах 5 футов от вас или слезть с него. Это действие обойдется вам в половину вашей скорости. Например, если ваша скорость равна 30 футам, то вам придется потратить 15 футов, чтобы оседлать лошадь. Поэтому вы не можете оседлать её, если у вас не осталось 15 футов скорости или ваша скорость равна 0.

Если какой-то эффект передвигает ваше ездовое животное против его воли, когда вы находитесь верхом на нем, вы должны сделать спасбросок по Ловкости (КС 10) или упадете с него. Если вас сбили, когда вы находитесь на лошади, вы должны сделать такой же спасбросок.

Если ваше животное сбито с ног, вы можете в качестве реакции спрыгнуть с него и приземлиться на ноги. В противном случае, вы падаете на землю в 5 футах от него.

Управление ездовым животным

Находясь верхом, у вас есть два варианта. Вы можете сами контролировать ваше животное или позволить ему действовать самостоятельно. Разумные существа, такие как драконы, действуют самостоятельно.

Вы можете контролировать животное, только если оно было натренировано воспринимать вас как наездника. Одомашненные лошади, ослы и другие подобные существа прошли такую тренировку. Инициатива существа становится равна вашей, когда вы седлаете его. Если вы управляете им, то у него есть три действия: Рывок, Выход из боя и Уклонение. Контролируемое животное может двигаться и действовать даже в том ходу, в котором вы оседлали его.

Животное, которое действует самостоятельно, сохраняет свою инициативу. Наличие наездника не ограничивает его возможности, оно может двигаться и действовать так, как оно того хочет. Оно может убежать из боя, рвануться в атаку и сожрать раненого врага или по-другому действовать вопреки вашим желаниям.

В любом случае, если ездовое животное провоцирует свободную атаку, когда вы находитесь верхом на нем, атакующий может выбрать целью вас или животное.

Подводный бой

Когда приключенцы преследуют сахуагинов на пути к их подводным жилищам, сражаются с акулами на месте древнего кораблекрушения или оказываются в затопленной комнате подземелья, им приходится сражаться в трудных условиях. Далее указаны правила сражения в таких условиях.

Совершая **атаку ближнего боя**, существо у которого нет подводной скорости (врожденной или магической) получает помеху на бросок атаки, если оружие не является кинжалом, метательным копьем, коротким мечом, копьем или трезубцем.

Атака дальнего боя автоматически промахивается по целям, которые находятся за пределами нормальной дальности. Атака по целям в пределах нормальной дальности получает помеху, если оружие не является арбалетом, сетью или оружием, которое метается как копье (например, копье, трезубец или дротик)

Существа и предметы, находящиеся полностью в воде, получают сопротивление к огненному урону.

ЧАСТЬ 3

Основы магии

Глава 10: Произнесение заклинаний

Магия пронизывает миры D&D и чаще всего проявляется в форме заклинаний. В этой главе описаны правила произнесения заклинаний. Разные классы персонажей имеют разные способы изучения и подготовки заклинаний, да и монстры тоже используют заклинания по-своему. Независимо от источника, заклинания следуют правилам, указанным здесь.

Что такое Заклинание?

Заклинание — это отдельный магический эффект, отдельная уникальная форма магической энергии, наполняющей мультивселенную. Произнося заклинание, персонаж аккуратно подбирает пряди магии, пронизывающей мир, создает из них определенный узор, заставляя их вибрировать особым образом, а затем отпускает, чтобы высвободить желаемый эффект. В большинстве случаев это занимает несколько секунд.

Заклинания могут быть универсальными инструментами, оружием или средствами защиты. Они могут наносить урон или излечивать его, накладывать и снимать определенные состояния (смотри приложение А), высасывать жизненную энергию или возвращать мертвых к жизни.

Бессчетные тысячи заклинаний были созданы в истории мультивселенной, и многие из них давно забыты. Некоторые могут все еще храниться в рассыпающихся от старости книгах в древних руинах или в разумах мертвых богов. Или какие-то из них могут быть изобретены заново персонажем, который накопил достаточно силы и мудрости, чтобы сделать это.

Круг Заклинаний

Каждое заклинание относится к кругу от 0 до 9. Круг заклинания определяет насколько оно могущественно, начиная от слабой (но довольно впечатляющей) магической стрелы 1 круга, и заканчивая поразительным исполнением желаний 9 круга. Трюки - простые, но мощные заклинания, которые персонажи могут произносить почти наизусть, считаются 0 кругом. Чем выше круг заклинания, тем выше должен быть уровень заклинателя, чтобы произнести его.

Уровень круга и уровень персонажа не соответствуют напрямую. Обычно персонажу требуется по-меньшей мере 17 уровень, а не 9, чтобы произнести заклинание 9 круга.

Известные и заготовленные заклинания

Чтобы произнести заклинание, заклинатель должен точно запомнить его или владеть магическим предметом, в котором заложено заклинание. Некоторые классы, такие как барды и колдуны, имеют ограниченное количество заклинаний, которые они всегда помнят. Это касается и большинства монстров, использующих магию. Другие заклинатели, такие как клирики и волшебники, должны заготавливать заклинания. Этот процесс отличается у разных классов и подробно описан в их классовых описаниях.

Произношение заклинаний в доспехах

Поскольку для заклинаний требуются точные жесты и концентрация мыслей, необходимо владеть доспехами, чтобы произносить в них заклинания. Иначе они будут затруднять ваши действия, делая произношение заклинаний невозможным.

В любом случае, количество заклинаний, которое персонаж может держать в уме, зависит от уровня этого персонажа.

Ячейки заклинаний

Независимо от того, сколько заклинаний заготавливает или знает персонаж, он может произнести лишь определенное количество заклинаний, не отдыхая. Воздействие на ткань магии и формирование этой энергии в даже самое простое заклинание утомляет физически и ментально, не говоря уже о заклинаниях высоких кругов. Поэтому каждый описание каждого заклинателя (кроме чернокнижника) включает таблицу, которая показывает, сколько ячеек заклинаний каждого круга имеет персонаж на каждом уровне. Например, Умара, волшебница 3 уровня, имеет четыре ячейки 1 круга и две ячейки 2 круга.

Когда персонаж произносит заклинание, он расходует ячейку этого или более высокого круга, фактически "заполняя" эту ячейку заклинанием. Вы можете представить себе ячейку как проем определенного размера: маленький для 1 круга, больший для заклинаний более высокого круга. Заклинание 1 круга входит в ячейку любого размера, но заклинание 9 круга войдет только в ячейку для 9 круга. Таким образом, если Умара произносит заклинание 1 круга магическая стрела, она может потратить одну из своих четырех ячеек 1 круга, и у нее останется еще три.

Полный отдых восстанавливает все потраченные ячейки заклинаний (в главе 8 подробно описаны правила отдыха).

Некоторые персонажи и монстры имеют способности, которые позволяют им произносить заклинания, не расходуя ячейки заклинаний. Например, монахи, которые следуют Пути Четырех Стихий, чернокнижники, выбравшие определенные мистические инвокации или демоны из Девяти Кругов Ада, могут произносить заклинания таким образом.

Использование ячеек более высокого круга

Когда заклинатель произносит заклинание, используя ячейку более высокого круга, чем круг самого заклинания, то оно считается заклинанием более высокого круга. Например, если Умара произносит *магическую стрелу*, используя ячейку 2 круга, то *магическая стрела* считается заклинанием 2 круга. Фактически, заклинание расширяется, чтобы заполнить более широкую ячейку.

Некоторые заклинания, такие как *магическая стрела* или *исцеление ран*, усиливаются, если произносить их в качестве заклинаний более высокого круга. Это указано в их описании.

Трюки

Трюк - это заклинание, которое можно произносить по желанию, не расходуя ячейки заклинаний и не заготавливая их заранее. Неоднократные тренировки позволили вам твердо запомнить это заклинание и наделили вас магией, необходимой, чтобы произносить его снова и снова. Трюк считается заклинанием 0 круга.

Ритуалы

Некоторые заклинания помечены как ритуальные. Такие заклинания можно произносить, используя обычные правила заклинаний, однако их также можно произносить в качестве ритуала. Произношение ритуального

заклинания занимает 10 минут вместо обычного времени произношения. При этом также не расходуется ячейка заклинания. Это означает, что ритуальную версию нельзя произнести в качестве заклинания более высокого круга.

Чтобы произнести заклинание в качестве ритуала, заклинатель должен иметь соответствующую способность. Клирик и друид, например, имеют такую способность. Он также должен заготовить или знать это заклинание, если ритуальная способность персонажа не говорит об обратном, например, у волшебника.

Произнесение Заклинаний

Когда персонаж произносит любое заклинание, выполняются одни и те же базовые правила, независимо от класса или эффектов заклинания

Каждое описание заклинания в главе 11, начинается с блока информации, в котором указаны название заклинания, круг, школа волшебства, время подготовки, дальность, компоненты и длительность. Далее описаны эффекты заклинания.

Время подготовки

Для произношения большинства заклинаний требуется одно действие, но некоторые заклинания могут произноситься в качестве доп. действия, реакции или занимать больше времени.

Дополнительное действие

Заклинания, которые можно произносить в качество доп. действия, особенно быстрые. Вы должны использовать доп. действие в свой ход, чтобы произнести его. Помните, что можете сделать лишь одно доп. действие за ход. Вы также не можете произнести другое заклинание в этот же ход, если это не трюк, который произносится 1 действие.

Реакция

Некоторые заклинания можно произносить в качестве реакции. Они требуют доли секунды на подготовку и произносятся в ответ на какое-либо событие. Описание такого заклинания указывает, при каких условиях его можно произнести.

Долгая подготовка

Некоторые заклинания (включая ритуалы) требуют больше времени на подготовку: минуты или даже часы. Когда вы произносите заклинание, которое готовится больше одного действия или реакции, вы должны тратить каждый свой ход на подготовку заклинания, при этом поддерживая концентрацию (смотри раздел "Концентрация" далее). Если концентрация нарушена, то заклинание рассеивается, но вы не теряете ячейку заклинаний. Если вы хотите произнести его снова, вам придется начать с начала.

Дальность

Ваша цель должна находиться в пределах дальности заклинания. Целью заклинания *магическая стрела* должно быть существо. Целью заклинания *огненный шар* является место в пространстве, где возникнет шар огня.

Дальность большинства заклинания указана в футах. Чтобы применить некоторые заклинания, нужно коснуться существа (включая вас). Другие заклинания, такие как *щит*, действуют только на вас. Дальность таких заклинаний вы сами.

Дальность заклинаний, которые создают конусы или линии эффектов, начинающихся от вас, также вы сами. Это показывает, что исходная точка эффекта - вы. (смотри раздел "Зоны Действия" далее в этой главе).

После произнесения эффекты заклинания не ограничиваются его дальностью, если описание не говорит об обратном.

Компоненты

Компоненты заклинания - это физические требования, которые нужно выполнить, чтобы произнести его. Описание заклинания указывает, какие компоненты ему требуются: вербальные (В), соматические (С) или материальные (М). Если вы не можете выполнить один или несколько компонентов, то вы не можете произнести заклинание.

Вербальные (В)

Большинство заклинаний требуют произнесения волшебных слов. Эти слова не являются источником силы заклинания сами по себе, особое сочетание звуков, высоты и резонанса приводит в движения нити магии. Поэтому персонаж с кляпом во рту или находящийся в зоне, где нельзя издавать звуки, как например, в результате заклинания тишина, не может произносить заклинания с вербальным компонентом.

Соматические (С)

Заклинания могут требовать оживленной жестикуляции или сложного ряда движений. Если для заклинания необходим соматический компонент, то заклинатель должен иметь хотя бы одну свободную руку, чтобы сделать эти жесты.

Материальные (М)

Некоторые заклинания требуют определенных предметов, указанных в описании заклинания. Персонаж может использовать **мешочек компонентов** или **заклинательный фокус** (смотри главу 5) вместо компонентов, требуемых заклинанием. Но если у компонента указана стоимость, то персонаж должен иметь его, чтобы произнести заклинание.

Если заклинание указывает, что компонент расходуется заклинанием, то заклинателю необходимо предоставлять этот компонент каждый раз, когда он произносит заклинание.

Заклинателю необходима свободная рука, чтобы доставать компоненты, но это может быть та же самая рука, которой он выполняет соматический компонент.

Длительность

Длительность заклинания определяет промежуток времени, в течение которого действует его эффект. Длительность может быть представлена раундами, минутами, часами или даже годами. Некоторые заклинания уточняют, что эффект длится пока не будет снят или разрушен.

Мгновенное

Многие заклинания мгновенны. Они наносят урон, лечат, создают, изменяют существ или объекты так, что эффект нельзя развеять, потому что магия существует лишь мгновение.

Концентрация

Некоторые заклинания требуют концентрации, чтобы магия оставалась активной. Если вы теряете концентрацию, то заклинание заканчивается.

Если заклинание поддерживается концентрацией, то это указано в пункте Длительность. Там также указано, сколько времени можно концентрироваться на нем. Вы можете прервать концентрацию в любой момент (действия не требуется).

Школы Волшебства

Магические академии разделяют все заклинания на восемь категорий, именуемых школами волшебства. Ученые, а в особенности волшебники, применяют эти категории ко всем заклинаниям, считая вся магия действует одинаково, неважно, исходит она от обучения или дарована божеством.

Школы магии помогают описать заклинания, они не имеют собственных правил.

Заклинания **ограждения** обеспечивают защиту по своей природе, хотя некоторые из них имеют агрессивное применение. Они создают магические преграды, снимают вредные эффекты, изгоняют существ на другие планы.

Заклинания **призыва** включают в себя перемещение объектов или существ из одного места в другое. Некоторые заклинания позволяют призывать существ или объекты к заклинателю, а другие позволяют переместиться в другое место или призвать объект, или эффект из ничего.

Заклинания **прорицания** позволяют получать знания, как давно забытые тайны, так видения будущего, расположение скрытых вещей, истину, сокрытую за иллюзиями или образы далеких мест и людей.

Заклинания **очарования** позволяют воздействовать на разумы других существ, контролируя их поведение. Они могут сделать врагов друзьями, заставить существ поступить иначе или даже контролировать их как марионетку.

Заклинания **проявления** манипулируют магической энергией, чтобы произвести нужный эффект. Одни создают вспышки огня или молнии. Другие исцеляют раны.

Заклинания **иллюзии** обманывают чувства и разум других. Они заставляют людей видеть то, чего нет на самом деле, слышать звуки или запоминать то, чего никогда не было.

Некоторые заклинания позволяют создавать образы, которые видны каждому, но большинство создают их прямо в разуме других существ.

Заклинания **некромантии** манипулируют энергией жизни и смерти. Они могут даровать запасы жизненной силы, вытягивать ее из других существ, создавать нежить или даже возвращать мертвых к жизни.

Создание нежити через заклинания некромантии, такие как восставший труп, не считается добрым делом, только злые заклинатели часто используют такие заклинания.

Заклинания **преобразования** изменяют свойства существ, объектов или окружения. Они могут превратить врага в безобидное существо, увеличить силу союзника, заставить предмет двигаться по желанию заклинателя или усилить регенеративные способности существа, чтобы он быстро восстановилось от ранения.

Нормальная активность, передвижение и атака, не мешают концентрации. Следующие факторы могут прервать концентрацию:

- **Произнесение другого заклинания, требующего концентрацию**. Вы теряете концентрацию на заклинании, если произносите другое такое заклинание. Вы не можете концентрироваться на двух заклинаниях одновременно.
- **Получение урона**. Всякий раз, когда вы получаете урон, концентрируясь на заклинании, вы должны сделать спасбросок по Телосложению. КС спасброска равен 10 или половине полученного урона, в зависимости от того, какое число выше. Если вы получаете урон из нескольких источников, например, стрела и дыхание дракона, то вы должны сделать отдельные спасброски для каждого источника урона.
- **Потеря сознания или смерть**. Вы теряете концентрацию на заклинании, если теряете сознание или умираете.

МП может также решить, что какое-то событие, например, волна, накрывшая вас на корабле во время шторма, потребует от вас успешного спасброска по Телосложению (КС 10), чтобы сохранить концентрацию на заклинании.

Цели

Типичное заклинание требует от вас выбрать одну или несколько целей, которые будут подвержены эффекту заклинания. Его описание указывает, что является целью заклинания: существа, объекты или точка, откуда из которой возникнет эффект (описано ниже).

Если заклинание не имеет видимого эффекта, то существо может вовсе не знать, что оно стало целью заклинания. Эффект подобный сверкающей молнии очевиден, но более незаметный эффект, например, попытка чтения мыслей, обычно остается незаметным, если описание заклинания не говорит об обратном.

Свободный путь до цели

Чтобы выбрать что-либо в качестве цели, вы должны иметь свободный путь до нее, она не может быть за полным укрытием.

Если вы выбираете точку заклинания в месте, которое вы не видите, и между этой точкой и вами находится препятствие, например, стена, то точка заклинания возникает на ближней стороне этого препятствия.

Выбор себя в качестве цели

Если целью заклинания является любое существо на ваш выбор, то вы можете выбрать себя, если существо не должно быть враждебным, или целью может быть любое существо кроме вас. Если вы находитесь в зоне действия заклинания, то вы можете выбрать себя его целью.

Области Действия

Такие заклинания, как *горящие руки* или *конус холода*, действуют на область, позволяя влиять на нескольких существ сразу.

Описание заклинания уточняет область его действия, которая обычно представляет одну из пяти форм: конус, куб, цилиндр, линия или сфера. Каждая область действия имеет **точку возникновения**, место откуда начинается заклинание. Правила для каждой из форм уточняют как вы располагаете эту точку. Обычно точка возникновения — это любая точка в пространстве, но есть заклинания, чьей точкой возникновения является существо или объект.

Эффект заклинания исходит по прямым линиям из точки возникновения. Если из точки возникновения нельзя провести прямую беспрепятственную линию в какое-то место, которое находится в области действия заклинания, то это место исключается из области действия заклинания. Чтобы блокировать эти воображаемые линии, препятствие должно представлять полное укрытие, как описано в главе 9.

Конус

Конус распространяется в выбранном вами направлении из точки возникновения. Ширина конуса в любой точке равна расстоянию этой точки до дочки возникновения. Область действия конуса указывает его максимальную длину.

Точка возникновения конуса не считается зоной действия заклинания, если вы не решите иначе.

Куб

Вы выбираете точку возникновения куба, которая находится на любой из его поверхностей. Размер куба выражен длиной каждой стороны.

Точка возникновения куба не считается зоной действия заклинания, если вы не решите иначе.

Цилиндр

Точка возникновения цилиндра находится в центре круга, радиус которого указан в описании заклинания. Круг должен находиться либо на земле, либо на высоте эффекта заклинания. Энергия в цилиндре распространяется по прямым линиям из точки возникновения к периметру круга, формируя основу цилиндра. Затем эффект заклинания устремляется вверх или вниз от основы, на расстояние равное высоте цилиндра.

Точка возникновения цилиндра не считается зоной действия заклинания, если вы не решите иначе.

Линия

Линия распространяется из точки возникновения по прямой и покрывает область, определенной ширины.

Точка возникновения линии не считается зоной действия заклинания, если вы не решите иначе.

Сфера

Вы выбираете точку возникновения сферы, и она образуется вокруг этой точки. Размер сферы определяется ее радиусом в футах от точки возникновения.

Точка возникновения сферы не считается зоной действия заклинания, если вы не решите иначе.

Спасброски

Многие заклинания заставляют цель совершать спасбросок, чтобы частично или полностью избежать эффектов заклинания. Заклинание указывает параметр спасброска и последствия удачи и провала.

КС спасброска вашего заклинания равен 8 + модификатор вашего параметра заклинаний + ваш бонус мастерства + прочие особые модификаторы.

Броски атаки

Некоторые заклинания требуют совершить бросок атаки, чтобы определить, попало ли заклинание в цель. Ваш бонус для таких бросков атаки равен модификатор вашего параметра заклинаний + ваше бонус мастерства.

Большинство заклинаний, требующих броска атаки, представляют собой атаки дальнего боя. Помните, что вы получаете помеху, если совершаете бросок атаки дальнего боя, когда в пределах 5 футов от вас находится враждебное существо, которое находится в сознании и может видеть вас (смотри главу 9).

Совмещение магических эффектов

Эффекты разных заклинаний складываются, но длительность перекрывает друг друга. Однако, эффекты одного и того же заклинания не складываются вместе. Вместо этого наиболее сильное заклинание вступает в действие, а их длительности перекрываются.

Например, если два клирика используют *благословение* на одну и ту же цель, то существо получит только один бонус; оно не получит два дополнительных кубика.

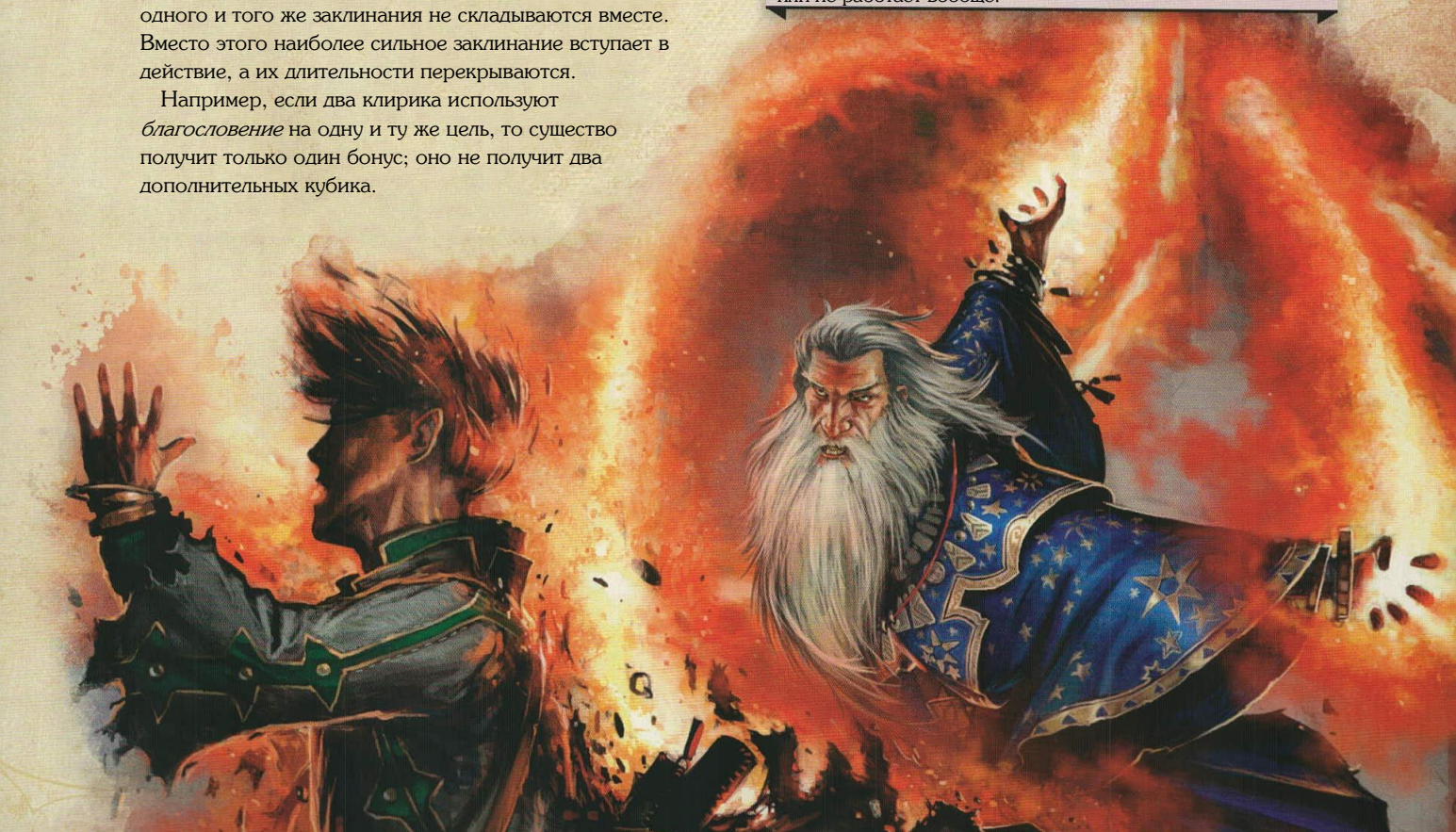
Плетение Волшебства

Миры в мультивселенной D&D - это места полные магии. Все сущее пронизано магической энергией и скрытая энергия находится в каждом камне, ручье, живом существе и даже в воздухе. Сырая магия — это инструмент для созидания, немая и бессознательная воля существования, пронизывающая каждую частицу материи и присутствующая в любом проявлении энергии в мультивселенной.

Смертные не могут напрямую придавать форму сырой магии. Вместо этого они используют ткань магии, некое подобие проводника между волей заклинателя и сырой магией. Заклинатели мира Забытых Королевств называют это Плетением и считают богиню Мистру его воплощением, но заклинатели имеют и другие названия, и представления этого явления. Неважно как оно называется, но без Плетения, сырая магия закрыта и недоступна; даже самые могущественные архимаги не могут зажечь и свечу магией в тех местах, где Плетение было нарушено. Но когда окруженные Плетением, заклинатели могут призывать смертоносные молнии, телепортироваться на сотни миль в мгновение ока или даже возвращать умерших к жизни.

Вся магия полагается на Плетение, хотя разные виды магии по-разному получают к нему доступ. Заклинания колдунов, волшебников, чернокнижников и бардов обычно называются **тайной магией**. Эти заклинания полагаются на понимание - приобретенное или интуитивное - устройства Плетения. Заклинатели обращаются напрямую к прядям Плетения, чтобы добавиться желаемого эффекта. Мистические рыцари и таинственные ловкачи также используют тайную магию. Заклинания клириков, друидов, паладинов и следопытов называются **божественной магией**. Эти заклинатели получают доступ к Плетению через божественные силы: богов, силы природы или священные клятвы паладинов.

Всякий раз, когда происходит магический эффект, нити Плетения переплетаются, скручиваются и сворачиваются, чтобы сделать этот эффект возможным. Когда персонажи используют заклинания прорицания, такие как *обнаружение магии* или *оценка*, они ненадолго получают возможность видеть Плетение. Такие заклинания, как *развеять магию*, разглаживают Плетение. А заклинания, подобные *полю антимагии*, перестраивают Плетение так, что оно течет вокруг зоны действия заклинания. А в местах, где плетение порвано или повреждено, магия работает непредсказуемо или не работает вообще.



Глава 11: Заклинания

В этой главе описаны самые распространенные заклинания в мирах D&D. Глава начинается со списков заклинаний для каждого из классов. А затем следует подробное описание каждого заклинания в алфавитном порядке. Пурпурным цветом отмечены заклинания из Elemental Evil.

Заклинания Барда

Трюки (0 круг)

Волшебная рука
Друзья
Злая насмешка
Малая иллюзия
Меткий удар
Починка
Раскат грома
Свет
Танцующие огоньки
Фокусы
Щит от клинков

1 круг

Безмолвный образ
Волшебный огонь
Героизм
Громовая волна
Дрожь земли
Дружба с животными
Истеричный смех Таши
Исцеление ран
Исцеляющее слово
Маскировка
Медленное падение
Невидимое письмо
Невидимый слуга
Обнаружение магии
Общение с животными
Оценка
Очаровать персону
Понимание языков
Порча
Скороход
Сон
Шепот диссонанса

2 круг

Венец безумия
Вибрация
Видеть невидимое
Внушение
Волшебные уста
Животное-посланник
Зона Правды
Малое восстановление
Небесные письмена
Невидимость
Облако кинжалов
Обнаружение предметов
Обнаружение животных и растений
Защитный ветер
Пиротехника
Призрачный образ
Раскаленный металл
Слепота/Глухота
Стук
Тишина
Увлечение
Удержание персоны
Умиротворение
Усиление способностей
Чтение мыслей

3 круг

Гипнотический Узор
Зловонное облако
Необнаружимость
Образ
Общение с мертвыми
Общение с растениями
Охранные руны
Послание
Проклятие
Развеять магию
Рост растений
Симуляция смерти
Страх
Хижина Леомунда
Языки
Ясновидение

4 круг

Дверь между измерениями
Замешательство
Мираж
Обнаружение существ
Перевоплощение
Побуждение
Свобода передвижения
Улучшенная невидимость

5 круг

Вещий сон
Знание легенд
Изменение памяти
Круг телепортации
Миссия
Массовое исцеление ран
Наблюдение
Оживление предметов
Планарные узы
Поднять мертвого
Подчинение персоны
Притворство
Пробуждение
Удержание монстра
Улучшенное восстановление
Фальшивый двойник

6 круг

Заданный образ
Истинное зрение
Кратчайший путь
Массовое внушение
Неудержимая пляска Отто
Разящее око
Стражи

7 круг

Бесплотность
Великолепный особняк Морденкайнена
Воскрешение
Знак
Меч Морденкайнена
Проекция
Регенерация
Таинственный мираж
Телепортация
Узилище

8 круг

Находчивость
Подчинение монстра
Слабоумие
Слово Силы: оглушение
Сокрытие разума

9 круг

Истинное перевоплощение
Предвидение
Слово Силы: исцеление
Слово Силы: смерть

Заклинания Клирика

Трюки (0 круг)

Волшебство
Жалость к умирающим
Починка
Свет
Священное пламя
Сопротивление
Указание

1 круг

Благословение
Защита от Зла и Добра
Исцеление ран
Исцеляющее слово
Наводящая стрела
Нанесение ран
Обнаружение Зла и Добра
Обнаружение магии
Обнаружение яда и болезней
Очищение пищи и воды
Порча
Приказ
Святилище
Создание и уничтожение воды
Щит веры

2 круг

Вечный огонь
Гадание
Духовное оружие
Защита от яда
Защитные узы
Зона правды
Исцеляющая молитва
Малое восстановление
Нетленные останки
Обнаружение ловушек
Обнаружение предметов
Подмога
Слепота/Глухота
Тишина
Удержание персоны
Умиротворение
Усиление способностей

3 круг

Восставший труп
Дневной свет
Духовные защитники
Защита от энергии
Магический круг
Массовое исцеляющее слово
Общение с мертвыми
Огонь надежды
Оживление
Охранные руны
Послание
Проклятие
Развеять магию
Симуляция смерти
Слиться с камнем
Снятие проклятия

Сотворение пищи и воды
Хождение по воде
Языки
Ясновидение

4 круг
Власть над водами
Защита от смерти
Защитник веры
Изгнание
Обнаружение существ
Предсказание
Свобода передвижения
Форма камня

5 круг
Заражение
Знание легенд
Массовое исцеление ран
Миссия
Наблюдение
Нашествие насекомых
Озарение
Освящение
Планарные узы
Поднять мертвого
Развеять Зло и Добро
Удар пламени
Улучшенное восстановление

6 круг
Вред
Запрет
Истинное зрение
Кратчайший путь
Лечение
Пир Героев
Планарный союзник
Слово возврата
Создание нежити
Стена клинков

7 круг
Бесплотность
Божественное слово
Воскрешение
Знак
Огненная буря
Перемещение между планами
Призыв божественного существа
Регенерация

8 круг
Аура святости
Власть над погодой
Землетрясение
Поле антимагии

9 круг
Астральная проекция
Врата
Истинное воскрешение
Массовое лечение

Заклинания друида

Трюки (0 круг)
Волшебный камень
Дубинка
Искусство друидов
Обморожение
Починка
Сопротивление
Сотворение костра
Сотворение пламени
Раскат грома
Указание
Управление водой
Управление землей
Управление огнем
Шквал
Шипастый кнут
Ядовитые брызги

1 круг
Волшебный огонь
Громовая волна
Добряника
Дрожь земли
Дружба с животными
Звериные узы
Исцеление ран
Исцеляющее слово
Ледяной кинжал
Облако тумана
Обнаружение магии
Обнаружение яда и болезней
Общение с животными
Опутывание
Очаровать персону
Очищение пищи и воды
Поглощение стихий
Прыжок
Скороход
Создание и уничтожение воды

2 круг
Дубовая кожа
Животное-посланник
Защита от яда
Защитный ветер
Звериные чувства
Клинок пламени
Лунный свет
Малое восстановление
Небесные письмена
Обнаружение животных и растений
Обнаружение ловушек
Обнаружение предметов
Порыв ветра
Пройти без следа
Пылающий шар
Пылевой дьявол
Раскаленный металл
Рост шипов
Темновидение
Узы земли
Удержание персоны
Усиление способностей

3 круг
Дневной свет
Дождь со снегом
Защита от энергии
Извержение земли
Общение с растениями
Огненные стрелы
Подводное дыхание
Призыв животных
Призыв молнии
Приливная волна
Развеять магию
Рост растений
Симуляция смерти
Слиться с камнем
Стена ветра
Стена воды
Хождение по воде

4 круг
Власть над водами
Гигантское насекомое
Замешательство
Каменная кожа
Ледяной шторм
Мираж
Обнаружение существ
Огненная стена
Опутывающая лоза
Перевоплощение
Подчинение животного
Призыв лесных существ
Призыв малых элементалей
Проклятие стихий
Свобода передвижения
Сфера воды
Усыхание
Форма камня

5 круг
Водоворот
Заражение
Каменная стена
Массовое исцеление ран
Миссия
Наблюдение
Нашествие насекомых
Общение с природой
От дерева к дереву
Планарные узы
Преграда жизни
Преобразование камня
Призыв элементалей
Пробуждение
Реинкарнация
Улучшенное восстановление
Управление ветрами

6 круг
Движение почвы
Кости земли
Кратчайший путь
Лечение
Облачение ветра
Облачение камня
Облачение льда
Облачение огня
Первородный страж
Перемещение через растения
Пир Героев
Призыв фей
Солнечный луч
Стена колючек
Хождение по ветру

7 круг
Обратное притяжение
Огненная буря
Перемещение между планами
Регенерация
Ураган
Таинственный мираж

8 круг
Антипатия/Симпатия
Власть над погодой
Землетрясение
Превращение в животных
Слабоумие
Солнечная вспышка
Цунами

9 круг
Буря
Возмездия
Истинное воскрешение
Полное превращение
Предвидение

Заклинания паладина

1 круг
Благословение
Божественное благоволение

Вынужденная дуэль
Героизм
Гневный удар
Громовой удар
Защита от Зла и Добра
Исцеление ран
Обжигающий удар
Обнаружение Зла и Добра
Обнаружение магии
Обнаружение яда и болезней
Очищение пищи и воды
Приказ
Щит веры

2 круг

Волшебное оружие
Защита от яда
Зона правды
Клеймящий удар
Малое восстановление
Обнаружение предметов
Подмога
Призыв скакуна

3 круг

Аура жизненной силы
Дневной свет
Магический круг
Мантия крестоносца
Оживление
Ослепляющий удар
Развеять магию
Снятие проклятия
Сотворение пищи и воды
Стихийное оружие

4 круг

Аура жизни
Аура чистоты
Защита от смерти
Изгнание
Обнаружение существ
Ошеломляющий удар

5 круг

Изгоняющий удар
Круг силы
Миссия
Поднять мертвого
Развеять Зло и Добро
Сокрушительная волна

Заклинания следопыта

1 круг

Добряника
Дружба с животными
Звериные узы
Исцеление ран
Метка охотника
Облако тумана
Обнаружение магии
Обнаружение яда и болезней
Общение с животными
Опутывающий удар
Поглощение стихий
Прыжок
Скороход
Тревога
Шквал шипов

2 круг

Дубовая кожа
Животное-посланник
Защита от яда
Звериные чувства
Малое восстановление
Обнаружение животных и растений
Обнаружение ловушек
Обнаружение предметов
Охранные стрелы
Пройти без следа
Рост шипов
Темновидение
Тишина

3 круг

Дневной свет
Защита от энергии
Необнаружимость
Общение с растениями
Огненные стрелы
Подводное дыхание
Призыв животных
Призыв шквала стрел
Рост растений
Стена ветра
Стрела молний
Хождение по воде

4 круг

Каменная кожа
Обнаружение существ
Опутывающая лоза
Призыв лесных существ
Свобода передвижения

5 круг

Быстрый колчан
Общение с природой
От дерева к дереву
Призыв залпа стрел

Заклинания колдуна

Трюки (0 круг)

Волшебная рука
Друзья
Кислотные брызги
Леденящее прикосновение
Луч холода
Малая иллюзия
Меткий удар
Обморожение
Огненная стрела
Починка
Раскат грома
Свет
Сообщение
Сотворение костра
Танцующие огоньки
Фокусы
Управление водой
Управление землей
Управление огнем
Шквал
Щит от клинков
Электрошок
Ядовитые брызги

1 круг

Безмолвный образ
Горящие руки
Громовая волна
Доспехи мага
Дрожь земли
Катапульта
Ледяной кинжал
Луч болезни
Луч ведьмы
Магическая стрела
Маскировка
Облако тумана
Обнаружение магии
Очаровать персону
Понимание языков
Поспешное отступление
Прыжок
Псевдожизнь
Разноцветные брызги
Разноцветный шар
Сон
Щит

2 круг

Венец безумия
Вибрация
Видеть невидимое
Внушение
Защитный ветер
Земляная хватка Максимилиана
Зеркальное отражение
Левитация
Невидимость
Обжигающий луч
Облако кинжалов
Паутина
Паучья цепкость
Пекло Аганаззара
Пиротехника
Порыв ветра
Призрачный образ
Пылевой дьявол
Размытый образ
Слепота/Глухота
Смена обличья
Снежный шквал Сниллока
Стук
Темновидение
Туманный шаг
Тьма
Увеличить/Уменьшить
Удержание персоны
Узы земли
Усиление способностей
Чтение мыслей

3 круг

Газообразная форма
Гипнотический Узор
Дневной свет
Дождь со снегом
Замедление
Защита от энергии
Зловонное облако
Извержение земли
Контрзаклятье
Маленькие метеоры Мельфа
Мерцание
Молния
Образ
Огненные стрелы
Огненный шар
Подводное дыхание
Полет
Развеять магию
Стена воды
Страх
Ускорение
Хождение по воде
Языки
Ясновидение

4 круг

Дверь между измерениями
Едкая сфера
Замешательство
Изгнание
Каменная кожа
Ледяной шторм
Огненная стена
Перевоплощение
Подчинение животного
Сфера бури

Сфера воды
Улучшенная невидимость
Усыхание

5 круг

Испепеление
Каменная стена
Конус холода
Круг телепортации
Нашествие насекомых
Облако смерти
Оживление предметов
Подчинение персоны
Притворство
Созидание
Телекинез
Удержание монстра
Управление ветрами

6 круг

Волшебные врата
Движение почвы
Дезинтеграция
Истинное зрение
Круг смерти
Массовое внушение
Облачение ветра
Облачение камня
Облачение льда
Облачение огня
Разящее око
Солнечный луч
Сфера неуязвимости
Цепная молния

7 круг

Бесплотность
Огненный шар замедленного действия
Обратное притяжение
Огненная буря
Перемещение между планами
Перст смерти
Радужные брызги
Телепортация

8 круг

Воспламеняющееся облако
Землетрясение
Подчинение монстра
Слово Силы: оглушение
Солнечная вспышка
Ужасное увядание Аби-Дализма

9 круг

Врата
Исполнение желаний
Метеоритный дождь
Остановка времени
Слово Силы: смерть

Заклинания Чернокнижника

Трюки (0 круг)

Волшебная рука
Волшебный камень
Друзья
Леденящее прикосновение
Малая иллюзия
Меткий удар
Мистический выстрел
Обморожение
Раскат грома
Сотворение костра
Фокусы
Щит от клинков
Ядовитые брызги

1 круг

Демоническая кара
Доспехи Агатиса
Защита от Зла и Добра
Луч ведьмы
Невидимое письмо
Невидимый слуга
Очаровать персону
Понимание языков
Поспешное отступление
Руки Хадара
Сглаз

2 круг

Венец безумия
Вибрация
Внушение
Зеркальное отражение
Луч слабости
Невидимость
Облако кинжалов
Паучья цепкость
Туманный шаг
Тьма
Увлечение
Удержание персоны
Узы земли

3 круг

Газообразная форма
Гипнотический Узор
Голод Хадара
Контрзаклятье
Магический круг
Образ
Полет
Прикосновение вампира
Развеять магию
Снятие проклятия
Страх
Языки

4 круг

Дверь между измерениями
Изгнание
Мираж
Проклятие стихий
Усыхание

5 круг

Вещий сон
Наблюдение
Связь с иным планом
Удержание монстра

6 круг

Волшебные врата
Истинное зрение
Круг смерти
Массовое внушение
Облачение ветра
Облачение камня
Облачение льда
Облачение огня
Плоть в камень
Призыв фей
Разящее око
Создание нежити

7 круг

Бесплотность
Перемещение между планами
Перст смерти
Узилище

8 круг

Находчивость
Подпространство
Подчинение монстра
Слабоумие
Слово Силы: оглушение

9 круг

Астральная проекция
Заточение
Истинное перевоплощение
Предвидение
Слово Силы: смерть

Заклинания Волшебника

Трюки (0 круг)

Волшебная рука
Друзья
Кислотные брызги
Леденящее прикосновение
Луч холода
Малая иллюзия
Меткий удар
Обморожение
Огненная стрела
Починка
Раскат грома
Свет
Сообщение
Сотворение костра
Танцующие огоньки
Управление водой
Управление землей
Управление огнем
Шквал
Фокусы
Щит от клинков
Электрошок
Ядовитые брызги

1 круг

Безмолвный образ
Горящие руки
Громовая волна
Доспехи мага
Дрожь земли
Жир
Защита от Зла и Добра
Истеричный смех Таши
Катапульта
Ледяной кинжал
Луч болезни
Луч ведьмы
Магическая стрела
Маскировка
Медленное падение
Невидимое письмо
Невидимый слуга
Облако тумана
Обнаружение магии
Оценка
Очаровать персону
Парящий диск Тензера
Поглощение стихий
Понимание языков
Поспешное отступление
Призыв фамильяра
Прыжок
Псевдожизнь
Разноцветные брызги
Разноцветный шар
Скороход
Сон
Тревога
Щит

2 круг

Венец безумия
Вечный огонь
Вибрация
Видеть невидимое
Внушение
Волшебное оружие
Волшебные уста

Волшебный замок
Земляная хватка Максимилиана
Зеркальное отражение
Кислотная стрела Мельфа
Левитация
Ложная аура Нистула
Луч слабости
Невидимость
Небесные письмена
Нетленные останки
Обжигающий луч
Облако кинжалов
Обнаружение предметов
Паутина
Паучья цепкость
Пекло Аганаззара
Пиротехника
Порыв ветра
Призрачный образ
Пылающий шар
Пылевой дьявол
Размытый образ
Слепота/Глухота
Смена обличья
Снежный шквал Сниллока
Стук
Темновидение
Трюк с веревкой
Туманный шаг
Тьма
Увеличить/Уменьшить
Узы земли
Удержание персоны
Чтение мыслей

3 круг

Восставший труп
Газообразная форма
Гипнотический Узор
Дождь со снегом
Замедление
Защита от энергии
Зловонное облако
Извержение земли
Контрзаклятье
Магический круг
Маленькие метеоры Мельфа
Мерцание
Молния
Необнаружимость
Образ
Огненные стрелы
Огненный шар
Охранные руны
Подводное дыхание
Полет
Послание
Призрачный скакун
Прикосновение вампира
Приливная волна
Проклятие
Развеять магию
Симуляция смерти
Снятие проклятия
Стена песка
Стена воды
Страх
Ускорение
Хижина Леомунда
Языки
Ясновидение

4 круг

Верный пес Морденкайнена
Власть над водами
Воображаемый убийца
Дверь между измерениями
Едкая сфера
Замешательство
Изгнание
Изготовление
Каменная кожа
Ледяной шторм
Личное убежище Морденкайнена
Магическое око
Мираж
Обнаружение существ
Огненная стена
Огненный щит
Перевоплощение
Потайной сундук Леомунда
Призыв малых элементалей
Проклятие стихий
Сфера бури
Сфера воды
Улучшенная невидимость
Упругий шар Отилюка
Усыхание
Форма камня
Черные щупальца Эварда

5 круг

Вещий сон
Знание легенд
Изменение памяти
Испепеление
Каменная стена
Конус холода
Круг телепортации
Миссия
Наблюдение
Облако смерти
Оживление предметов
Планарные узы
Подчинение персоны
Преобразование камня
Призыв элементалей
Притворство
Рука Бигби
Связь с иным планом
Силовая стена
Создание прохода
Созидание
Телекинез
Телепатическая связь Рэри
Удержание монстра
Управление ветрами
Фальшивый двойник

6 круг

Волшебные врата
Волшебный сосуд
Движение почвы
Дезинтеграция
Заданный образ
Истинное зрение
Круг смерти
Ледяная стена
Ледяной шар Отилюка
Массовое внушение
Мгновенный призыв Дромиджа
Неудержимая пляска Отто
Облачение ветра
Облачение камня
Облачение льда
Облачение огня
Плоть в камень
Предосторожность
Разящее око
Создание нежити
Солнечный луч
Стражи
Сфера неуязвимости
Цепная молния

7 круг

Бесплотность
Великолепный особняк Морденкайнена
Огненный шар замедленного действия
Знак Изоляция
Меч Морденкайнена
Обратное притяжение
Перемещение между планами
Перст смерти
Подобие
Проекция
Радужные брызги
Таинственный мираж
Телепортация
Узилище
Ураган

8 круг

Антипатия/Симпатия
Власть над погодой
Воспламеняющееся облако
Двойник
Лабиринт
Подпространство
Подчинение монстра
Поле антимагии
Слабоумие
Слово Силы: оглушение
Сокрытие разума
Солнечная вспышка
Телепатия
Ужасное увядание Аби-Дальзима

9 круг

Астральная проекция
Врата
Заточение
Исполнение желаний
Истинное перевоплощение
Метеоритный дождь
Остановка времени
Полное превращение
Предвидение
Радужная стена
Слово Силы: смерть
Смертный ужас

Описания Заклинаний

Заклинания представлены в алфавитном порядке.

Антипатия/Симпатия

8 круг очарование

Время подготовки: 1 час
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек квасцов, вымоченный в уксусе, для антипатии или капелька меда для симпатии)
Длительность: 10 дней

Заклинание привлекает или отпугивает выбранных вами существ. Вы выбираете что-то в пределах дальности заклинания: объект или существо Большого, или меньшего размера, или область размером не более куба со стороной 200 футов. Затем определите тип разумных существ, например, красные драконы, гоблины или вампиры. После этого цель заклинания наделяется аурой, которая привлекает или отпугивает выбранных существ на время длительности заклинания. Выберите нужный вам эффект антипатию или симпатию.

Антипатия. Существа выбранного вами типа чувствуют сильное желание покинуть область или избежать встречи с целью. Если существо может видеть цель или подходит на расстояние 60 футов к ней, оно должно сделать успешный спасбросок по Мудрости или будет напугано. Существо остается напуганным, пока оно может видеть цель или находится в пределах 60 футов от нее. Будучи напуганным, существо должно двигаться к ближайшему безопасному месту, где оно не может видеть цель. Если существо удаляется более, чем на 60 футов от цели и не может видеть его, то испуг заканчивается, однако он может возобновиться, если существо снова приблизится к цели на 60 футов или увидит ее.

Симпатия. Существа выбранного вами типа чувствуют сильное желание приблизиться к цели, если оказываются в пределах 60 футов от нее или могут ее видеть. Если существо может видеть цель или подходит на расстояние 60 футов к ней, оно должно сделать успешный спасбросок по Мудрости или будет вынуждено двигаться с целью зайти в область заклинания или вплотную приблизиться к цели заклинания. Сделав это, цель не может по своему желанию удалиться от цели.

Если цель наносит урон или другим способом вредит существу, то оно может сделать спасбросок по Мудрости, чтобы прервать эффект, как это описано ниже.

Прерывание эффекта. Если существо заканчивает свой ход на расстоянии более 60 футов от цели и не может видеть её, оно делает спасбросок по Мудрости. В случае успеха эффект заканчивается и существо осознает, что чувство симпатии или антипатии вызвано магией. Кроме того, существо, находящееся под воздействием заклинания, может совершать спасбросок по Мудрости каждые 24 часа, если заклинание продолжает действовать.

Существо, успешно совершившее спасбросок получает иммунитет к эффекту на 1 минуту, после чего оно снова может оказаться под воздействием заклинания.

Астральная проекция

9 круг некромантия

Время подготовки: 1 час
Дальность: 10 футов
Компоненты: В, С, М (за каждое существо, на которое вы хотите использовать заклинание, вы должны потратить один гиацинт стоимостью не менее 1000 зм и один резной слиток серебра стоимостью не менее 100 зм, оба компонента расходуются)
Длительность: Особенная

Вы и до 8 желающих существ в пределах дальности заклинания, проецируете ваши астральные тела на Астральный План (заклинание не срабатывает и расходуется, если вы уже находитесь на этом плане). Материальное тело остается без сознания и находится в приостановленном состоянии; ему не требуется пища или воздух, и оно не стареет.

Ваше астральное тело напоминает вашу смертную форму, повторяя все ваши игровые характеристики и имущество. Главное отличие представляет серебряная нить, которая выходит меж лопаток и тянется за вами, становясь невидимой через 1 фут. Эта нить связывает вас с материальным планом. До тех пор, пока связь остается целой, вы сможете найти путь обратно. Если нить порвана, а это может случиться только в результате эффекта, который конкретно об этом говорит, то ваше тело и душа оказываются отделены друг от друга, и вы мгновенно умираете.

Ваша астральная форма может свободно путешествовать по Астральному Плану и проходить через местные порталы, ведущие на другие планы. Если вы входите на новый план или возвращаетесь на тот план, где произнесли заклинание, то ваше тело и имущество перемещаются по серебряной нити, позволяя вам вернуться в ваше тело, как только вы входите на новый план. Ваша астральная форма является отдельным воплощением. Любой урон или эффекты, нанесенные ей, не оказывают никакого влияния на ваше физическое тело и не сохраняются, когда вы в него возвращаетесь.

Заклинание заканчивается для вас и ваших компаньонов, если вы отменяете его в качестве действия. При этом существо возвращается в свое физическое тело и просыпается.

Заклинание может закончиться раньше для вас или одного из ваших компаньонов. Успешное применение заклинания развеять магию на физическое тело существа или его астральную форму прерывает действие заклинания. Если ОЗ оригинального тела или астральной формы падают до 0, то действие заклинания также прерывается. Если заклинание заканчивается, а серебряная нить остается целой, то она возвращает астральную форму обратно в физическое тело, заканчивая приостановленное состояние.

Если вы вернулись в свое тело раньше времени, ваши компаньоны остаются в своих астральных формах и должны самостоятельно вернуться назад в свои тела, обычно опуская ОЗ астральной формы до 0.

Аура жизненной силы

3 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (радиус 30 футов)
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Исцеляющая энергия исходит от вас в радиусе 30 футов. До тех пор, пока заклинание не закончится, аура передвигается

вместе с вами. В качестве дополнительного действия вы можете восстановить 2d6 ОЗ любому существу (включая вас) в зоне действия ауры.

Аура жизни

4 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (радиус 30 футов)
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 10 минуты

Энергия жизни исходит от вас в радиусе 30 футов. До тех пор, пока заклинание не закончится, аура передвигается вместе с вами. Каждое невраждебное существо в зоне действия ауры (включая вас) получает сопротивление к некротическому урону, а максимальное его количество ОЗ не может быть снижено. Кроме того, каждое невраждебное живое существо восстанавливает 1 ОЗ, когда начинает свой ход в зоне действия ауры, имея 0 ОЗ.

Аура святости

8 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (Маленький реликварий, стоимостью не менее 1000 зм со священной реликвией, например, лоскут одежды святого или кусочек пергамента с религиозным писанием)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Божественный свет исходит от вас и покрывает всё в радиусе 30 футов мягким сиянием. Выбранные вами существа в этом радиусе излучают тусклый свет в радиусе 5 футов и получают преимущество на все спасброски. Любые другие существа получают помеху при бросках атаки против них. Кроме того, если демон или нежить попадает по существу, находящемуся под воздействием заклинания, то аура испускает вспышку яркого света. Атакующий должен сделать успешный спасбросок по Телосложению или будет ослеплен до конца действия заклинания.

Аура чистоты

4 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (радиус 30 футов)
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Очищающая энергия исходит от вас в радиусе 30 футов. До тех пор, пока заклинание не закончится, аура передвигается вместе с вами. Каждое невраждебное существо в зоне действия ауры (включая вас) получает иммунитет к болезням, сопротивление к урону ядом и преимущество при спасбросках против эффектов, который вызывают любой из следующих эффектов: ослепление, очарование, глухота, страх, паралич, отравление и оглушение.

Безмолвный образ

1 круг иллюзия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек овечьей шерсти)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы создаете образ объекта, существа или другого видимого явления размером не более куба со стороной 15 футов.

Образ появляется в любом месте в пределах дальности заклинания и длится указанное время. Образ является сугубо визуальным, он не сопровождается звуком, запахом или другими эффектами.

В качестве действия вы можете переместить образ в пределах дальности заклинания. По мере передвижения вы можете изменять его вид, чтобы его передвижения казались естественными. Например, вы можете создать существо, и передвигая его, вы можете изменять образ так, чтобы казалось, что оно идет.

Физическое взаимодействие с образом выявляет, что это иллюзия, поскольку вещи проходят сквозь него. Существо может исследовать образ в качестве действия, чтобы определить, что это иллюзия. Для этого оно должно сделать успешную проверку Интеллекта (Анализ) против вашего КС для заклинаний. Если существо распознало иллюзию, то оно может видеть сквозь образ.

Бесплотность

7 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С
Длительность: До 8 часов

Вы вступаете в пограничные области Эфирного Плана, в зону, где он переплетается с вашим текущим планом. Вы остаетесь на Эфирной Границе на время действия заклинания, или пока не прервете его в качестве действия. В течение этого времени, вы можете двигаться любом направлении. Если вы двигаетесь вверх или вниз, то каждый фут передвижения стоит вам дополнительного фута. Вы можете видеть и слышать всё происходящее в вашем первоначальном плане, но только в серых оттенках и не дальше 60 футов.

Находясь на Эфирном Плане, вы можете воздействовать и находиться под воздействием только тех существ, которые также находятся на этом плане. Существа, не находящиеся на Эфирном Плане, не могут воспринимать вас и взаимодействовать с вами без использования специальных способностей или заклинаний.

Вы игнорируете все объекты и эффекты, которые не находятся на Эфирном Плане, поэтому можете проходить сквозь объекты, находящиеся на плане, откуда вы пришли.

Благословение

1 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (немного святой воды)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы благословляете до трех существ на ваш выбор в пределах дальности заклинания. Каждый раз, когда цель совершает бросок атаки или спасбросок во время действия заклинания, она может бросить d4 и добавить результат к броску атаки или спасброску.

На более высоких кругах. Когда вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, вы можете выбрать одно дополнительное существо за каждый круг выше 1.

Божественное благоволение

1 круг проявление

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Ваша молитва наделяет вас божественным сиянием. До конца заклинания ваши атаки оружием наносят дополнительные 1d4 урона светом.

Божественное слово

7 круг проявление

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенно

Вы произносите божественное слово, наделенное силой, придавшей миру форму на заре созидания. Выберите любое количество существ, которых вы видите в пределах дальности заклинания. Каждое существо, которое может слышать вас, должно сделать спасбросок по Харизме. При неудаче, существо подвергается эффекту, в зависимости от его текущего уровня ОЗ:

- 50 ОЗ или ниже: глохнет на 1 минуту
- 40 ОЗ или ниже: глохнет и слепнет на 10 минут
- 30 ОЗ или ниже: глохнет, слепнет и оглушается на 1 час
- 20 ОЗ или ниже: умирает мгновенно

Независимо от текущих ОЗ, божественные существа, элементали, феи или демоны, которые провалили спасбросок, возвращаются на свой родной план (если они уже не там) и не могут вернуться на ваш текущий план в течение 24 часов любыми способами кроме заклинания исполнение желаний.

Буря возмездия

9 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Видимость
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

В указанном вами месте возникает вихревое грозовое облако с радиусом 360 футов. В этой области бьют молнии, раздаются раскаты грома и ревет сильный ветер. Каждое существо под облаком (не более 5000 футов ниже облака) должно сделать спасбросок по Телосложению в момент появления облака. В случае неудачи существо получает 2d6 урона звуком и глохнет на 5 минут.

Каждый раунд пока вы поддерживаете концентрацию на заклинании, буря порождает дополнительные эффекты в ваш ход.

Раунд 2. Из облака начинает падать кислотный дождь. Каждое существо и объект под облаком получают 1d6 урона кислотой.

Раунд 3. Вы призываете шесть разрядов молнии, которые ударяют в шесть существ или объектов под облаком. Одно существо или объект не могут получить более одного разряда. Существо получает 10d6 урона молнией при неудачном спасброске или половину при удачном.

Раунд 4. Из облака начинает падать крупный град. Каждое существо под облаком получает 2d6 дробящего урона.

Раунд 5-10. Начинается дождь со снегом, сопровождающийся шквалом ветра. Область становится труднопроходимой и с сильным затемнением. Каждое существо получает 1d6 урона холодом. Атаки дальнего боя невозможны. Ветер и дождь считаются серьезной помехой для сохранения концентрации на заклинаниях. Наконец, сильный шквал ветра (от 20 до 50 миль в час) автоматически разгоняет любой туман, дымку или другие подобные явления в области, будь они естественного или магического происхождения.

Быстрый колчан

5 круг преобразование

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (колчан с как минимум одним боеприпасом)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы преобразуете ваш колчан так, что он производит бесконечное количество немагических боеприпасов, которые сами прыгают к вам в руку, когда вы протягиваете ее к колчану.

Всякий раз в свой ход, пока действует заклинание, вы можете в качестве дополнительного действия сделать две атаки оружием, которое использует боеприпасы из этого колчана. Каждый раз, когда вы делаете такую атаку, ваш колчан волшебным образом заменяет потраченный боеприпас на аналогичный. Все сотворенные этим заклинанием боеприпасы исчезают, когда заклинание заканчивается. Если колчан перестает быть вашим, то заклинание немедленно заканчивается.

Великолепный особняк Морденкайнена

7 круг призыв

Время подготовки: 1 минута
Дальность: 300 футов
Компоненты: В, С, М (миниатюрный портал, вырезанный из слоновой кости, маленький кусочек полированного мрамора и крохотная серебряная ложечка, каждый предмет стоимостью не менее 5 зм)
Длительность: 24 часа

Вы призываете межпространственное жилище в пределах дальности заклинания, которое существует пока действует заклинание. Вы сами выбираете, где расположен вход в него. Вход 5 футов в ширину и 10 футов в высоту и слабо светится. Вы и любые существа, которых вы выберете при произнесении заклинания, могут войти в жилище до тех пор, пока портал остается открытым. Вы можете открывать и закрывать портал, если вы находитесь в пределах 30 футов от него. Будучи закрытым, портал невидим.

За порталом находится великолепное фойе со множеством комнат. В жилище свежо, чисто и тепло.

Вы можете создать любую планировку, но пространство не должно превышать размеров куба со стороной в 500 футов. Жилище обставлено и украшено по вашему выбору. Оно содержит достаточно пищи, чтобы провести банкет из девяти блюд для ста человек. Штат из 100 почти прозрачных слуг прислуживает всем, кто входит в жилище. Вы сами решаете, какова их внешность и одежда. Они полностью подчиняются вашим приказам. Каждый слуга может выполнять любую задачу, которую может выполнить обычный слуга, но они не могут атаковать или совершать действия, которые напрямую причинят вред другому

существу. Таким образом, слуги могут приносить вещи, вытирать пыль, чинить вещи, складывать одежду, зажигать огонь, подавать еду, наливать вино и так далее. Слуги могут свободно перемещаться по особняку, но не могут покидать его. Любые предметы, созданные этим заклинанием, обращаются в дым, если их вынести из особняка. Когда заклинание заканчивается, все существа, которые находились в особняке, оказываются снаружи в непосредственной близости от входа.

Венец безумия

2 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Один гуманоид на ваш выбор, которого вы можете видеть в пределах дальности заклинания, должен сделать успешный спасбросок по Мудрости или будет очарован до конца действия заклинания. Пока цель очарована, на ее голове появляется искривленная корона из зазубренного железа, а в глазах сияет безумный свет.

Каждый свой ход очарованное существо должно совершать действие перед движением, атакуя в ближнем бою другое существо, которое вы телепатически указали ему. Цель может действовать нормально, если вы не выбрали существо для атаки или вокруг нет других существ.

Каждый последующий ход вы должны поддерживать контроль над целью, расходуя действие, или заклинание закончится.

Кроме того, цель может делать спасбросок по Мудрости в конце каждого своего хода. В случае успеха заклинание заканчивается.

Верный пес Морденкайнена

4 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (крошечный серебряный свисток, кусочек кости и нить)
Длительность: 8 часов

Вы создаете призрачного сторожевого пса в любом свободном месте в пределах дальности заклинания. Он остается на этом месте до конца действия заклинания, пока вы не отзовете его в качестве действия или пока не отойдете более чем на 100 футов от него.

Пес невидим для всех существ кроме вас и не получает урона. Когда существо Маленького или большего размера подходит ближе чем на 30 футов к нему, не сказав пароль, который вы определяете при произнесении заклинания, пес начинает громко лаять. Пес видит невидимых существ и тех, кто находится в Эфирном Плане. Он игнорирует иллюзии.

В начале каждого вашего хода, пес пытается укусить одно враждебное для вас существо в пределах 5 футов от него. Модификатор атаки пса равен модификатору вашего параметра заклинаний + вашему бонусу мастерства. При попадании он наносит 4d8 колющего урона.

Вечный огонь

2 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (рубиновая крошка стоимостью 50 зм, расходуется при произнесении)
Длительность: До отмены

Пламя, равное по яркости факелу, возникает из объекта, которого вы коснулись. Эффект выглядит как обычное пламя, но оно не производит тепла и не расходует кислород. Вечный огонь можно закрыть или спрятать, но его нельзя ни погасить, ни потушить.

Вещий сон

1 круг проявление

Время подготовки: 1 минута
Дальность: Особая
Компоненты: В, С, М (горсть песка, капля чернил и перо для письма, выдернутое из спящей птицы)
Длительность: 8 часов

Это заклинание формирует сны существа. Выберите любое существо, которое вы знаете, в качестве цели заклинания. Оно должно быть на одном с вами плане существования. Существа, который не спят, например, эльфы, не подвержены этому заклинанию. Вы или другое желающее существо, которого вы коснулись, впадает в транс и выступает в роли посредника.

Будучи в трансе, посредник осознает всё, что происходит вокруг, но не может действовать или двигаться.

Если цель заклинания спит, то посредник появляется в её снах и может общаться с целью до тех пор, пока она спит, и пока действует заклинание. Посредник может изменять сны, изменяя ландшафт, создавая объекты и другие образы. Он может покинуть транс в любой момент, досрочно прервав действие заклинания. Проснувшись, цель четко помнит свой сон. Если цель бодрствует в момент произнесения заклинания, то посредник узнает об этом и может либо прервать транс (и заклинание) или подождать, пока цель уснет, чтобы появиться у нее во сне.

Вы можете сделать, чтобы посредник казался ужасным монстром для цели. В этом случае, посредник может передать не более 10 слов, после чего цель должна сделать спасбросок по Мудрости. При неудаче, появление монстра во сне вызывает кошмары, которые продолжаются до конца сна и не дают

цели получить преимущества от отдыха. Кроме того, когда цель просыпается, она получает 3d6 психического урона.

Если вы имеете какой-то кусочек плоти существа, прядь его волос или обрезки ногтей, то цель получает помеху при этом спасброске.

Вибрация

2 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек слюды)
Длительность: Мгновенно

Внезапный громкий звенящий звук раздается в указанном вами месте в пределах дальности заклинания. Каждое существо, находящееся в радиусе 10 футов вокруг этой точки, должно сделать спасбросок по Телосложению. При неудаче существо получает 3d8 урона звуком, а при успехе - половину этого урона. Существа, состоящие из неорганических материалов, например, таких как камень, кристалл или металл, получают помеху при спасброске.

Немагические предметы, которые находятся во владении

какого-либо существа, также получают урон, оказавшись в зоне действия заклинания.

На более высоких кругах. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше 2.

Видеть невидимое

1 круг прорицание

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (щепотка талька и серебряного порошка)
Длительность: 1 час

Пока действует заклинание вы видите невидимых существ и объекты, слово они видимые. Кроме того, вы можете видеть в Эфирном Плане. Эфирные существа и объекты кажутся вам призрачными и полупрозрачными.

Власть над водами

4 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 300 футов
Компоненты: В, С, М (капля воды и щепотка пыли)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Пока действует заклинание, вы можете управлять любой водой в кубе со стороной 100 футов вокруг выбранной точки. Вы можете выбрать любой из перечисленных ниже эффектов, когда произносите заклинание. В качестве действия в свой ход вы можете повторить этот эффект или выбрать другой.

Наводнение. Вы поднимаете уровень стоячей воды в области на высоту до 20 футов. Если область включает в себя берег, то вода проливается на сушу.

Если вы выберете область в большом водоеме, то создаете волну высотой 20 футов, которая двигается от одного края области к другому, а затем разбивается. Любые суда Огромного или меньшего размера на пути волны уносятся ей на другой конец области. Кроме того, волна может опрокинуть их с шансом 25%.

Уровень воды сохраняется до окончания заклинания, или пока вы не выберете новый эффект. Если эффект создал волну, то волна повторяется, если вы поддерживаете эффект.

Раздвинуть воды. Вы заставляете воду в области разойтись и образовать ров. Ров образуется по всей длине области, а вода формирует стены с каждой стороны. Ров сохраняется пока действует заклинание, или вы не выберете новый эффект. Затем вода медленно наполняет ров в течение следующего раунда, пока не восстановится нормальный уровень.

Перенаправить поток. Вы заставляете поток воды течь в выбранном вами направлении, даже если воде придется течь через препятствия, вверх по стенам или в других необычных направлениях. Вода в области двигается так,как вы ей укажете, но как только она выходит из области заклинания, она начинает течь согласно условиям местности. Вода продолжает двигаться в выбранном вами направлении, пока действует заклинание, или пока вы не выберете новый эффект.

Водоворот. Этот эффект требует водоем с площадью не менее 50 квадратных футов и глубиной не менее 25 футов. Вы создаете водоворот в середине выбранной области. Размер воронки 5 футов в основании и до 50 футов на поверхности при высоте в 25 футов. Любое существо или предмет в воде в 25 футах от водоворота начинает затягивать в него со скоростью 10 футов. Существо может плыть в противоположную сторону, если сделать успешную проверку Силы (Атлетика) против вашего КС заклинаний.

Когда существо попадает в воронку первый раз в ход или начинает свой ход в ней, оно должно сделать спасбросок по Силе. При неудаче оно получает 2d8 дробящего урона и попадает в водоворот до конца заклинания. В случае успеха существо получает половину урона и не поймано в воронку. Существо, находящееся в водовороте, может попытаться выплыть из него в качестве действия, но получает помеху на проверки по Силе (Атлетика), чтобы сделать это.

Объект, который попадает в водоворот первый раз в ход, получает 2d8 дробящего урона; этот урон наносится каждый ход, который объект проводит в водовороте.

Власть над погодой

8 круг преобразование

Время подготовки: 10 минут
Дальность: Вы (радиус 5 миль)
Компоненты: В, С, М (горящий фимиам и кусочки земли и дерева, смешанные в воде)
Длительность: Концентрация, до 8 часов

Вы контролируете погоду в радиусе 5 миль вокруг вас, пока действует заклинание. Вы должны находиться на открытом воздухе, чтобы произносить это заклинание. Перемещение в область, где у вас нет свободного доступа к небу, досрочно прерывает заклинание.

Произнеся заклинания, вы изменяете текущие погодные условия, которые определил МП, основываясь на климате и времени года. Вы можете изменять осадки, температуру и ветер. Для того, чтобы новые условия вступили в силу, требуется 1d4 x 10 минут. После этого вы можете снова изменить условия. Когда заклинание заканчивается, погода постепенно возвращается в норму.

Изменяя погодные условия, найдите текущие условия в таблице. Вы можете изменить их на одну ступень вверх или вниз. Изменяя ветер, вы можете поменять его направление.

Осадки

Ступень	Условия
1	Ясно
2	Легкая облачность
3	Пасмурно или низкий туман
4	Дождь, град или снег
5	Ливень, крупный град или снежная буря

Температура

Ступень	Условия
1	Невыносимая жара
2	Жара
3	Тепло
4	Прохладно
5	Холодно
6	Арктический холод

Ветер

Ступень	Условия
1	Штиль
2	Умеренный ветер
3	Сильный ветер
4	Штормовой ветер
5	Ураган

Внушение

2 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов

Компоненты: В, М (язык змеи и кусочек медовых сот или капелька сладкого масла)
Длительность: Концентрация, до 8 часов

Вы внушаете образ действий (ограниченный одним-двумя предложениями) и магически влияете на существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Существо должно слышать и понимать вас. Существа, которых нельзя очаровать, имунны к воздействию этого заклинания. Внушение должно казаться существу рациональным. Если вы попросите его заколоть себя, броситься на копье или иначе нанести себе вред, заклинание закончится.

Существо должно сделать спасбросок по Мудрости. При неудаче оно следует указанному вами образу действий по мере своих возможностей. Этот образ действий может длиться на всем протяжении заклинания. Если его можно закончить раньше, то заклинание заканчивается, когда существо выполняет то, о чем вы его попросили.

Вы можете указывать конкретные условия, в которых существо будет действовать определенным образом. Например, вы можете внушить рыцарю, чтобы он отдал своего боевого коня первому встреченному нищему. Если условие не было выполнено, прежде чем заклинание закончилось, то действие не будет выполнено.

Если вы или любой из ваших компаньонов наносит урон цели, то заклинание заканчивается.

Водоворот

5 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С, М (лист дерева или бумаги, свернутый в трубочку)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

В точке, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания, возникает воронка воды радиусом 30 футов и глубиной 5 футов. Точка должна находиться на поверхности земли или воды. Пока действует заклинание, эта область считается труднопроходимой местностью, а любое существо, которое начинает свой ход внутри нее, должно совершить спасбросок по Силе или получит 6d6 дробящего урона и будет притянуто на 10 футов в направлении центра.

Волшебная рука

Трюк, призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута

Призрачная, летающая рука появляется в указанной вами точке в пределах дальности заклинания. Рука существует до тех пор, пока заклинание не закончится или вы не отзовете ее в качестве действия. Рука также исчезает, если окажется на расстоянии более 30 футов от вас, или вы произнесете это заклинание снова.

В качестве действия вы можете управлять рукой. Вы можете использовать ее, чтобы воздействовать на объекты, открывать незамкнутые двери или емкости, доставать или класть предмет в открытую емкость, или выливать содержимое из флаконов. Вы можете перемещать руку на расстояние до 30 футов всякий раз, когда вы используете ее.

Рука не может атаковать, активировать магические предметы или поднимать предметы весом более 10 фунтов.

Волшебное оружие

2 круг преобразование

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы касаетесь немагического оружия. Пока заклинание действует, это оружие становится волшебным и получает +1 к броскам атаки и урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите это заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то бонус увеличивается до +2. Если вы произносите его, используя ячейку 6 круга или выше, то бонус увеличивается до +3.

Волшебные врата

6 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 500 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 10 минуты

Вы создаете связанные друг с другом порталы, существующие, пока действует заклинание. Выберите две точки на земле, которые вы можете видеть, одна точка в пределах 10 футов от вас, а другая в пределах 500 футов от вас. В каждой из точек открывается круглый портал 10 футов в диаметре. Если вы пытаетесь открыть портал в месте, где стоит существо, то заклинание автоматически проваливается, и расходуется.

Порталы представляют собой двумерные сверкающие кольца, наполненные туманом. Они висят в нескольких дюймах над землей, перпендикулярно ей. Кольцо видимо только с одной стороны (на ваш выбор), с которой оно работает как портал.

Любое существо или предмет, которое заходит в портал, выходит из другого портала; если вы пройдете сквозь портал с другой стороны, то ничего не произойдёт. Туман, заполняющий каждый портал, непрозрачен и блокирует видимость. В свой ход в качестве дополнительного действия вы можете вращать кольца, поворачивая их активную сторону.

Волшебные уста

2 круг иллюзия (ритуальное)

Время подготовки: 1 минута
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек медовых сот и нефритовый порошок стоимостью не менее 10 зм, которые тратятся на произнесение)
Длительность: До развеивания

Вы встраиваете сообщение в объект в пределах дальности заклинания. Выберите объект, который вы можете видеть, и который не находится во владении другого существа. Затем произнесите сообщение не более 25 слов и не дольше 10 минут. Наконец, определите событие, в которых заклинание будет произносить ваше сообщение.

Когда это событие происходит, то на объекте появляются волшебные уста и произносят сообщение вашим голосом и с той же громкостью, с которой вы его произносили. Если

объект, который вы выбрали, имеет рот или что-либо похожее на рот (например, рот у статуи), то уста появляются там, чтобы казалось, будто слова исходят изо рта. Когда вы произносите заклинание, вы решаете, закончится ли оно, произнеся сообщение в первый раз, или будет повторять его всякий раз, когда произойдет ключевое событие.

Ключевое событие может быть настолько обобщенным, насколько вы хотите, но оно должно основываться на звуковых или визуальных явлениях в пределах 30 футов от объекта.

Например, уста могут говорить всякий раз, когда в пределах 30 футов от объекта пройдет существо, или, когда в пределах 30 футов от него зазвонит серебряный колокольчик.

Волшебный замок

2 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (золотой порошок стоимостью не менее 25 зм, расходуется при произнесении)
Длительность: До развеивания

Вы касаетесь закрытой двери, окна, врат, сундука или чего-то подобного, и объект становится запертым. Вы и выбранные в момент произнесения существа могут нормально открывать этот объект. Вы можете также установить пароль, который нужно произнести в 5 футах от объекта, чтобы приостановить действие заклинания на 1 минуту. В противном случае объект нельзя открыть, не сломав или не развеяв заклинание. Если применить на объект заклинание стук, то волшебный замок подавляется на 10 минут.

Когда объект находится под воздействием заклинания, его сложней сломать или открыть силой; КС для попыток сломать или взломать увеличивается на 10.

Волшебный камень

Трюк, преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута

Вы касаетесь 1-3 камней и наделяете их магической силой. Вы или кто-либо еще можете совершить заклинательную атаку дальнего боя, кинув один из этих камней или запустив его при помощи пращи. Дальность броска вручную составляет 60 футов. Если кто-либо другой атакует этим камнем, он использует ваш заклинательный параметр для броска атаки вместо своего. При попадании камень наносит дробящий урон равный: 1d6 + ваш заклинательный параметр. Независимо от того, попал камень или нет, магический эффект на нем заканчивается.

Если вы произносите это заклинание снова, то его эффект преждевременно заканчивается на тех камнях, что были зачарованы прежде.

Волшебный огонь

1 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Каждый объект в кубе со стороной 20 футов вокруг выбранной вами точки в пределах дальности заклинания начинает испускать голубой, зеленый или фиолетовый свет (на ваш выбор). Существа в зоне действия также начинают испускать свет, если проваливают спасбросок по Ловкости. Пока действует заклинание объекты и существа продолжают светиться тусклым светом в радиусе 10 футов.

Любой бросок атаки по такому существу или объекту получает преимущество, если атакующий может видеть цель. Существо или предмет не получают никакого преимущества от невидимости.

Волшебный сосуд

6 круг некромантия

Время подготовки: 1 минута
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (драгоценный камень, кристалл, реликварий или другая украшенная емкость стоимостью не менее 500 золотых)
Длительность: До развеивания

Ваше тело впадает в кататоническое состояние, поскольку душа покидает его и входит в сосуд, который вы использовали в качестве материального компонента. Пока ваша душа находится в сосуде, вы осознаете всё, что происходит вокруг, слово вы сами находитесь на месте сосуда. Вы не можете двигаться или реагировать. Единственное действие, которое вам доступно, это проекция вашей души на расстояние до 100 футов от сосуда, либо чтобы вернуться в свое тело, либо чтобы попытаться овладеть телом другого гуманоида.

Вы может овладеть телом любого гуманоида, которого вы можете видеть в пределах 100 футов (существа, находящиеся под воздействием заклинаний защита от зла и добра или магический круг, имунны к этому заклинанию). Цель должна сделать спасбросок по Харизме. В случае неудачи ваша душа перемещается в тело цели, а цель оказывается заперта в сосуде. В случае удачи цель сопротивляется вашей попытке, и вы не можете пытаться повторно овладеть ей в течение 24 часов.

Овладев телом, вы можете управлять им. Ваши игровые характеристики заменяются характеристиками существа, но вы сохраняете мировоззрение, а также параметры Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Если цель имеет уровни каких-либо классов, то вы не можете использовать его классовые способности.

Тем временем, душа существа может воспринимать окружающий мир из сосуда, однако не может двигаться или совершать какие-либо действия.

Находясь в теле, вы можете вернуться в сосуд в качестве действия, если он находится в пределах 100 футов от вас. Душа существа возвращается в свое тело. Если тело существа умирает, когда вы находитесь в нем, то существо умирает, а вы должны сделать спасбросок по Харизме против своего же КС заклинаний. В случае успеха, вы возвращаетесь в сосуд, если он находится в пределах 100 футов от вас. В противном случае вы умираете.

Если сосуд уничтожен или заклинание заканчивается, то ваша душа немедленно возвращается в свое тело. Если ваше тело находится более чем в 100 футах от сосуда или оно мертво, то вы умираете. Если в момент уничтожения сосуда

в нем находится душа другого существа, то она возвращается в свое тело, если оно находится в пределах 100 футов и живо. В противном случае существо умирает.

Когда заклинание заканчивается, сосуд уничтожается.

Волшебство

Трюк, преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В
Длительность: До 1 минуты

Вы демонстрируете небольшое чудо, являющееся знаком вашей сверхъестественной силы. Вы создаете один из следующих эффектов в пределах дальности заклинания:

- Ваш голос звучит в три раза громче, чем обычно в течение 1 минуты
- Вы заставляете пламя трепетать, изменить цвет или стать ярче/слабее на 1 минуту.
- Вы заставляете землю безвредно дрожать в течение 1 минуты.
- Вы создаете мгновенный звук, исходящий из любой точки в пределах дальности заклинания. Это могут быть раскаты грома, карканье ворона или зловещий шепот.
- Вы резко открываете или громко захлопываете незакрытую дверь или окно.
- Вы изменяете свое обличье для чужого взора на 1 минуту.

Если вы произносите это заклинание несколько раз, то можете получить до трех активных одноминутных эффектов за раз. Вы можете отменить такой эффект, потратив действие.

Воображаемый убийца

4 круг иллюзия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы узнаете страхи выбранного вами существа, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Затем вы создаете иллюзию, олицетворяющую его самые глубокие страхи и которую видит только это существо. Цель должна сделать спасбросок по Мудрости. В случае провала существо напугано до конца действия заклинания. В конце каждого своего хода существо должно сделать успешный спасбросок по Мудрости или получит 4d10 психического урона. В случае успеха заклинание заканчивается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, то урон увеличивается на 1d10 за каждый круг выше 4.

Воскрешение

7 круг некромантия

Время подготовки: 1 час
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (Алмаз, стоимостью не менее 1000 зм, который расходуется при произнесении заклинания)
Длительность: Мгновенно

Вы касаетесь мертвого существа, которое умерло не более века назад. Оно не должно умереть от старости и не быть нежитью. Если его душа свободна и желает вернуться, то цель возвращается к жизни, полностью восстанавливая ОЗ.

Это заклинание нейтрализует все яды и болезни, которые действовали на существо в момент смерти. Однако оно не снимает магические болезни, проклятья и тому подобное; если эти эффекты не сняты перед воскрешением, то они останутся на цели после возвращения к жизни.

Заклинание закрывает все смертельные раны и восстанавливает недостающие части тела.

Возврат к жизни - это испытание. Существо получает штраф -4 к броскам атаки, спасброскам и проверка параметров. Каждый раз, когда цель заканчивает полный отдых, штраф снижается на 1, пока полностью не исчезнет.

Использование заклинания, чтобы вернуть к жизни существо, которое мертво более одного года, требует от вас огромных усилий. После этого вы не можете произносить заклинания и получаете помеху на все броски атаки, спасброски и проверки параметров, пока не отдохнете полностью.

Воспламеняющееся облако

8 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 150 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

В указанном вами месте в пределах дальности заклинания появляются раскаленные добела угли. Затем из них вздымается завихряющееся облако дыма, покрывающее область в радиусе 20 футов. Оно существует до окончания заклинания, или пока ветер умеренной или более высокой скорости (не менее 10 миль в час) развеет его.

Когда облако появляется, каждое существо, оказавшееся в нем, должно сделать спасбросок по Ловкости. При провале существо получает 10d8 урона огнем, при успехе - половину этого урона. Существо также должно сделать спасбросок, если входит в зону действия заклинания или заканчивает свой ход в ней.

Облако движется от вас со скоростью 10 футов в указанном вами направлении, в начале вашего хода.

Восставший труп

3 круг некромантия

Время подготовки: 1 минута
Дальность: 10 футов
Компоненты: В, С, М (капля крови, кусочек плоти и щепотка костяной муки)
Длительность: Мгновенно

Заклинание создает нежить, которая служит вам. Выберите кучку костей или труп гуманоида Среднего или Маленького размера в пределах дальности заклинания. Заклинание наделяет цель нечистым подобием жизни, превращая его в нежить. Цель становится скелетом, если вы выбрали кости, или зомби, если вы выбрали труп (МП знает параметры этих существ).

Каждый ваш ход в качестве дополнительного действия вы можете отдавать приказ любому из существ, созданных при помощи этого заклинания, если оно находится в пределах 60 футов от вас (если вы контролируете несколько существ, то можете отдавать один приказ любому числу существ или всем одновременно). Вы решаете, какое действие совершит

существо и куда оно пойдет в следующий ход, или можете отдать обобщенную команду, например, охранять какую-то комнату или коридор. Если вы не отдаете никаких команд, то существо только защищает себя от враждебных существ.

Получив приказ, существо следует ему, пока задача не будет выполнена.

Существо находится под вашим контролем в течение 24 часов, после чего оно перестает вас слушаться. Чтобы сохранить контроль над существом еще на 24 часа, вы должны снова использовать на нем это заклинание до того, как истекут 24 часа. Это использование заклинания обновляет контроль над четырьмя восставшими существами вместо того, чтобы создать новое.

На более высоких кругах. Когда вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, вы можете поднять или восстановить контроль над двумя дополнительными существами за каждый круг выше 3. Для каждого существа требуется отдельная куча костей или труп.

Врата

9 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (алмаз стоимостью не менее 5000 зм)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы призываете портал, соединяющий любое незанятое место, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания, с определенным местом на другом плане существования.

Портал представляет собой круглый проем диаметром от 5 до 20 футов на ваш выбор. Вы можете повернуть его в любом направлении. Портал существует, пока действует заклинание.

Портал имеет переднюю сторону и заднюю. Войти в портал можно только через переднюю сторону. Всё, что попадает в портал, немедленно перемещается на другой план, появляясь в ближайшем к порталу незанятом месте.

Божества и другие владыки планов могут предотвращать создание порталов при помощи этого заклинания в их присутствии или где-либо на их плане.

Когда вы произносите это заклинание, вы можете сказать имя конкретного существа (псевдоним, титул или прозвище не подходят). Если это существо находится на другом плане нежели вы, то портал открывается в непосредственной близости от названного существа и втягивает его, перемещая его к вам на любое незанятое место рядом с порталом. Вы не обладаете каким-либо влиянием на это существо, оно может свободно действовать по усмотрению МП. Оно может уйти, атаковать вас или помочь вас.

Вред

6 круг некромантия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вы насылаете заразную болезнь на существо, которое можете видеть в пределах дальности заклинания. Существо должно сделать спасбросок по Телосложению. При неудаче оно получает 14d6 некротического урона, в случае успеха - половину этого урона. Урон не может опустить ОЗ цели ниже 1. Если цель проваливает спасбросок, то ее максимальные ОЗ на 1 час уменьшаются на число, равное полученному некротическому урону. Любой эффект, исцеляющий болезни, возвращает максимальные ОЗ в норму.

Вынужденная дуэль

1 круг очарование

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы пытаетесь вызвать существо на дуэль. Выберите любое существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Оно должно сделать спасбросок по Мудрости. При провале ваш божественный приказ вынуждает существо атаковать вас. Пока заклинание действует, существо получает помеху на броски атаки против других существ кроме вас. Оно также должно сделать спасбросок по Мудрости, если пытается отойти на расстояние более 30 футов от вас; в случае успеха заклинание не препятствует движению существа в этом ходу.

Заклинание заканчивается, если вы атакуете любое другое существо, если вы используете заклинание на любое другое враждебное существо, если союзное вам существо наносит урон цели заклинания, или если вы заканчиваете свой ход на расстоянии более 30 футов от цели.

Гадание

2 круг прорицание (ритуальное)

Время подготовки: 1 минута
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (специально помеченные палочки, косточки или другие символы стоимостью не менее 25 зм)
Длительность: Мгновенно

Бросая палочки, инкрустированные камнями, катая драконьи косточки, раскладывая изысканные карты или используя другие предметы для гадания, вы получаете знак от таинственной сущности, который сообщает вам об исходе определенного действия, которое вы планируете совершить в ближайшие 30 минут. МП выбирает один из следующих знаков.

- *Благо*: исход будет хорошим
- *Несчастье*: исход будет плохим
- *Благо и Несчастье*: исход будет неоднозначным
- *Ничего*: исход не будет ни хорошим, ни плохим

Заклинание не учитывает любые возможные обстоятельства, которые могут изменить исход, например, произношение дополнительных заклинание, потеря или получение союзника.

Если вы произнесете это заклинание два или более раз, не отдохнув полностью, то каждая попытка после первой увеличивает шанс случайного результата на 25%. МП делает этот бросок в тайне.

Газообразная форма

3 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (кусочек марли и струйка дыма)
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Касанием вы превращаете желающее существо вместе со всем его имуществом и экипировкой в облако тумана.

Заклинание заканчивается, если ОЗ существа падают до 0. Заклинание не работает на бестелесных существ.

Находясь в этой форме, цель может только лететь со скоростью 10 футов. Цель может занимать пространство, где находится другое существо, и оставаться в нем. Цель имеет сопротивление немагическому урону и преимущество при спасбросках по Силе, Ловкости и Телосложению. Цель может проходить через маленькие отверстия, узкие проемы и даже трещины. Но воспринимает жидкости как твердую поверхность. Цель не может упасть и остается в воздухе, даже если ее оглушить или обездвижить.

Находясь в форме облака, цель не может говорить или взаимодействовать с объектами. Любые объекты, которыми владело существо, нельзя использовать, выбрасывать или воздействовать с ними иным способом. Цель не может атаковать или произносить заклинания.

Героизм

1 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Касанием вы наделяете желающее существо отвагой. До тех пор, пока действует заклинание, существо имунно к страху и получает временные ОЗ, равные вашему модификатору параметра заклинаний, в начале каждого своего хода. Когда заклинание заканчивается, цель теряет все временные ОЗ, которые остались у неё от этого заклинания.

На более высоких кругах. Когда вы произносите это заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, вы можете выбрать одно дополнительное существо за каждый круг выше первого.

Гигантское насекомое

4 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы превращаете до десяти многоножек, трех пауков, пяти ос или одного скорпиона в пределах дальности заклинания в их гигантские версии. Многоножка становится гигантской многоножкой, паук становится гигантским пауком, оса становится гигантской осой, а скорпион - гигантским скорпионом.

Каждое существо подчиняется вашим голосовым командам и действуют в бою каждый ваш ход. МП знает параметры эти существ и выполняет за них действия и передвижения.

Существо остается в гигантской форме до тех пор, пока заклинание не закончится, его ОЗ упадут до 0 или вы отмените эффект в качестве действия.

МП может позволить вам выбирать другие цели. Например, если вы превратите пчелу, то ее гигантская версия будет иметь те же параметры, что и гигантская оса.

Гипнотический узор

3 круг иллюзия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: С, М (светящаяся палочка фимиама, или хрустальный флакон с фосфоресцирующим веществом)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы создаете извилистый разноцветный узор, сплетенный в воздухе, в кубе со стороной 30 футов. Узор появляется на мгновение и исчезает. Каждое существо, которое его видит, должно сделать спасбросок по Мудрости. В случае неудачи существо очаровано на время действия заклинания. Очарованное существо небоеспособно, а его скорость падает до 0.

Заклинание заканчивается для существа, если оно получает любой урон или кто-то другой выводит его из ступора, потратив на это действие.

Гневный удар

1 круг проявление

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: Вы
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Следующая ваша атака оружием ближнего боя, совершенная во время действия этого заклинания, наносит дополнительные 1d6 психического урона. Кроме того, если целью атаки является существо, то оно должно сделать спасбросок по Мудрости или будет напугано до конца действия заклинания. В качестве действия существо может сделать спасбросок по Мудрости, чтобы укрепить свою решимость и прервать это заклинание.

Голод Хадара

3 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 150 футов
Компоненты: В, С, М (маринованное щупальце осьминога)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы открываете врата в межзвездную темноту, область, которую населяют лишь неведомые ужасы. В указанном вами месте в пределах дальности появляется черная сфера радиусом 20 футов, от которой исходит сильный холод. Оттуда доносится какофония мягких шепотов и хлюпающих звуков, которые слышно на расстоянии 30 футов. Никакой свет, магический или нет, не может осветить эту область. Все существа в ней полностью ослеплены.

Пустота искривляет ткань пространства и поэтому область считается труднопроходимой местностью. Каждое существо, которое начинает свой ход в этой области, получает 2d6 урона холодом. Любое существо, которое заканчивает свой ход в этой области, должно сделать успешный спасбросок по Ловкости или получит 2d6 урона кислотой, поскольку его задевают потусторонние щупальца.

Горящие руки

1 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (Конус 15 футов)
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вы поднимаете руки, соединив большие пальцы, а остальные выставив вперед. Тонкая пелена пламени устремляется вперед с ваших кончиков пальцев. Каждое существо в конусе

15 футов должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала оно получат 3d6 урона огнем, а в случае успеха - половину этого урона.

Огонь поджигает любые воспламеняющиеся объекты в области, если они не находятся в чьем-то владении.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, расходуя ячейку 2 круга или выше, то урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше первого.

Громовая волна

1 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (Куб 15 футов)
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вы испускаете волну оглушительной силы. Каждое существо в 15 футовом кубе должно сделать спасбросок по Телосложению. При провале оно получает 2d8 урона звуком и отталкивается на 10 футов от вас. В случае успеха оно получает половину этого урона и не отталкивается.

Кроме того, любые незакрепленные объекты, полностью находящиеся в области действия заклинания, также отталкиваются на 10 футов от вас. Заклинание издает оглушительный гул, который слышно на расстоянии 300 футов.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше первого.

Громовой удар

2 круг преобразование

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: Вы
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Пока действует это заклинание, первый удар, который вы нанесете оружием ближнего боя, издает оглушительный раскат грома, который слышно на расстоянии 300 футов. Вы также наносите дополнительные 2d6 урона звуком. Кроме того, если целью удара было существо, то оно должно сделать успешный спасбросок по Силе или его оттолкнет на 10 футов от вас и собьёт с ног.

Дверь между измерениями

4 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 500 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенно

Вы телепортируетесь на любое другое место в пределах дальности заклинания. Это может быть место, которое вы видите, которое можете представить, или вы можете просто указать дальность и направление, например, "на 200 футов прямо вниз" или "вверх на северо-запад под углом 45 градусов на 300 футов."

Вы можете перемещать с собой объекты, если они не превышают весь, который вы можете переносить. Также вы можете взять с собой одно желающее того существо вашего размера или меньше, чье снаряжение также не превышает его грузоподъемности. Это существо должно находиться в пределах 5 футов от вас, когда вы произносите заклинание.

Если вы перемещаетесь на место, уже занятое объектом или существом, то вы и любое существо, путешествующее с вами, получаете 4d6 силового урона, а заклинание не срабатывает.

Движение почвы

6 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С, М (железный клинок и маленькая сумочка, содержащая смесь почв - глины, суглинка и песка)
Длительность: Концентрация, до 2 часов

Выберите квадратную область земли со стороной не более 40 футов в пределах дальности заклинания. Вы можете изменить форму грязи, песка или глины в этой области по вашему желанию на время действия заклинания. Вы можете поднять или опустить землю, создать ров, возвести стену или колонну. Однако протяженность таких изменений не должна превышать половины размера области. Таким образом, воздействуя на квадрат со стороной 40 футов, вы можете возвести колонну высотой 20 футов, опустить или поднять землю на 20 футов, создать ров глубиной 20 футов и так далее. Любое изменение занимает 10 минут.

После 10 минут концентрации на заклинании вы можете выбрать новую область земли для воздействия.

Поскольку изменение почвы происходит медленно, при помощи него обычно нельзя поймать существо или навредить ему.

Заклинание не может воздействовать на природный камень или каменные конструкции. Камни и конструкции сдвигаются в соответствии с изменением земли. Вы можете изменить почву так, что конструкция станет нестабильной обрушится.

Аналогично, заклинание не влияет на прямую на растения в области. Однако двигающаяся земля переносит все растения вместе с собой.

Дезинтеграция

6 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (магнетит и щепотка пыли)
Длительность: Мгновенно

Тонкий зеленый луч вылетает из вашего указательного пальца в выбранную цель, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Целью может быть существо, объект или проявление магической силы, например, стена, созданная заклинанием силовая стена.

Цель должна сделать спасбросок по Ловкости. При провале цель получает 10d6 + 40 урона силой. Если этот урон снижает ОЗ существа до 0, то оно дезинтегрируется.

Дезинтегрированное существо и всё его снаряжение, за исключением магических предметов, превращается в кучку серой пыли. Такое существо можно вернуть к жизни только заклинаниями истинное воскрешение или исполнение желаний.

Заклинание автоматически дезинтегрирует объект Большого или меньшего размера, или проявление магической силы.

Если объект или проявление магической силы Огромного или еще более крупного размера, то заклинание

дезинтегрирует участок объемом 10 кубических футов. Магические предметы невосприимчивы к этому заклинанию.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга или выше, то урон увеличивается на 3d6 за каждый круг выше шестого.

Демоническая кара

1 круг проявление

Время подготовки: 1 реакция, которую вы совершаете, в ответ на урон, нанесенный существом, которое вы можете видеть в пределах 60 футов.
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вы указываете пальцем в существо, которое нанесло вам урон, и его немедленно окружает адское пламя. Существо должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала оно получает 2d10 урона огнем, а при успешном - половину этого урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то урон увеличивается на 1d10 за каждый круг выше первого.

Дневной свет

3 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час

В указанной вами точке в пределах дальности заклинания появляется шар яркого света радиусом 60 футов. Он также излучает тусклый свет на 60 футов за пределами шара.

Если вы укажете на объект, который держите в руках, или который не находится в чьем-либо владении, то свет исходит из объекта и передвигается вместе с ним. Если объект полностью накрыть чем-то непрозрачным, например, чашей или шлемом, то свет блокируется.

Если любая часть области действия заклинания совпадает с областью тьмы, созданной заклинанием 3 круга или ниже, то заклинание, создавшее тьму, рассеивается.

Добряника

1 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (веточка омелы)
Длительность: Мгновенно

В вашей руке появляется до десяти ягод, наделенных магией. Любое существо может съесть ягоду в качестве действия. Ягода восстанавливает 1 ОЗ и равна дневному запасу еды для 1 существа.

Ягоды теряют свою силу, если их не съели в течение 24 часов после произнесения заклинания.

Дождь со снегом

3 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 150 футов
Компоненты: В, С, М (щепотка пыли и несколько капель воды)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Пока действует заклинание, в цилиндре высотой 20 футов и радиусом 40 футов, в указанной вами точке в пределах дальности заклинания, идет дождь со снегом. Область сильно затемняется, а любой незащищенный огонь в ней тухнет.

Земля в этой области покрывается скользким льдом, делая ее труднопроходимой. Когда существо впервые входит в зону действия заклинания или начинает свой ход в ней, оно должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала оно падает навзничь.

Если существо концентрируется, находясь в области действия заклинания, то оно должно сделать успешный спасбросок по Телосложению против КС ваших заклинаний, или концентрация будет нарушена.

Доспехи Агатиса

1 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (чашка воды)
Длительность: 1 час

Вас окружает защитная магическая сила, проявляющаяся в виде призрачного инея, покрывающего вас и ваше снаряжение. Вы получаете 5 временных ОЗ. Если существо попадает по вам атакой ближнего боя, когда у вас есть эти временные ОЗ, то оно получает 5 урона холодом.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то временные ОЗ и урон холодом увеличиваются на 5 за каждый круг выше первого.

Доспехи мага

1 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (кусочек обработанной кожи)
Длительность: 8 часов

Вы касаетесь согласного существа, которое не одето в доспехи, и защитная магия окружает его на время действия заклинания. КБ цели становится 13 + его модификатор Ловкости. Заклинание заканчивается, если цель одевает доспехи или отменяет заклинание в качестве действия.

Дрожь земли

1 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (радиус 10 футов)
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вы сотрясаете землю в радиусе 10 футов вокруг вас. Каждое существо кроме вас в этой области должно совершить спасбросок по Ловкости. При провале существо получает 1d6 и падает на землю. Если поверхность представляет собой рыхлую землю или камень, то область действия становится труднопроходимой местностью до тех пор, пока ее не расчистят.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше первого.

Дружба с животными

1 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов

Компоненты: В, С, М (кусочек пищи)
Длительность: 24 часа

Заклинание позволяет убедить животное, что вы не причините ему вреда. Выберите существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Если Интеллект животного 4 или выше, заклинание не срабатывает. В противном случае, существо должно сделать успешный спасбросок по Мудрости, или будет очаровано на время действия заклинания. Если вы или один из ваших компаньонов нанесут вред цели, то заклинание заканчивается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то вы можете воздействовать на одно дополнительное животное за каждый круг выше первого.

Друзья

Трюк, очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: С, М (немного косметики на лице в момент произнесения заклинания)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

На время действия заклинания вы получаете преимущество при всех проверках Харизмы, направленных на одно, выбранное вами невраждебное существо. Когда заклинание заканчивается, существо осознает, что вы использовали магию, чтобы воздействовать на него, и становится враждебным. Существо, склонное к насилию, может атаковать вас. Другие могут искать другой способ наказать вас (по усмотрению МП), в зависимости от того, как вы с ним взаимодействовали.

Дубинка

Трюк, преобразование

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (омела, лист клевера, а также дубинка или короткий посох)
Длительность: 1 минута

Дерево дубинки или короткого посоха в вашей руке наделяется силой природы. На время действия заклинания вы можете использовать ваш параметр заклинаний вместо Силы, когда совершаете броски атаки и урона этим оружием. Кроме того, оружие кубик урона оружия меняется на d8. Оружие становится магическим, если оно уже не является таковым. Заклинание заканчивается, если вы произносите его снова или выпускаете оружие из рук.

Дубовая кожа

2 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (горсть дубовой коры)
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы касаетесь согласного существа. Пока заклинание не закончится, кожа цели становится грубой и похожей на кору. КБ существа не может опуститься ниже 16, независимо от одетых на нем доспехов.

Духовное оружие

2 круг проявление

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута

Вы создаете летающее, призрачное оружие в любой точке в пределах дальности заклинания. Оно существует пока действует заклинание, или пока вы не произнесете его снова. Когда вы произносите заклинание, вы можете сделать заклинательную атаку ближнего боя этим оружием против существа, которое находится в 5 футах от него. Если атака попала, то она наносит 1d8 + ваш модификатор параметра заклинаний силового урона.

В качестве дополнительного действия в свой ход, вы можете переместить оружие на расстояние до 20 футов и повторить атаку против существа в пределах 5 футов от него.

Оружие принимает любую форму по вашему желанию. Клирики, поклоняющиеся богам, которые ассоциируются с определенным оружием (булава Св. Катберта или молот Тора), призывают этот тип оружия.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждые 2 круга выше второго.

Духовные защитники

3 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (радиус 15 футов)
Компоненты: В, С, М (священный символ)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы призываете духов, защищающих вас. Они летают вокруг вас на расстоянии 15 футов, пока действует заклинание. Если ваше мировоззрение доброе или нейтральное, то они принимают форму ангелов или фей (на ваш выбор). Если вы злой, то они принимают форму демонических существ.

Когда вы произносите заклинание, вы выбираете любое количество существ, не подверженных его действию. Другие существа замедляются вдвое, находясь в области заклинания. Когда существо впервые заходит в зону действия, оно должно сделать спасбросок по Мудрости. При провале оно получает 3d8 урона светом (если вы добрый или нейтральный) или 3d8 некротического урона (если вы злой). В случае успешного спасброска существо получает только половину этого урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше третьего.

Жалость к умирающим

Трюк, некромантия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вы касаетесь живого существа, которое имеет 0 ОЗ. Состояние существа стабилизируется. Заклинание не действует на нежить или големов.

Едкая сфера

4 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 150 футов
Компоненты: В, С, М (капля желчи гигантского слизня)
Длительность: Мгновенно

В указанной вами точке в пределах дальности заклинания появляется сияющая сфера изумрудно-зеленой кислоты диаметром 1 фут, после чего взрывается в радиусе 20 футов. Каждое существо в этой области должно совершить спасбросок по Ловкости. При провале существо получает 10d4 урона кислотой и еще 5d4 урона кислотой в конце своего следующего хода. В случае успешного спасброска существо получает половину начального урона и не получает урона в конце своего следующего хода.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, то урон увеличивается на 2d4 за каждый круг выше четвертого.

Животное-посланник

2 круг очарование (ритуальное)

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек пищи)
Длительность: 24 часа

Благодаря этому заклинанию вы можете использовать животное, чтобы доставить послание. Выберите крошечное животное, которое видите в пределах дальности заклинания, например, белку, сойку или летучую мышь. Укажите место назначения, в котором вы должны были побывать, и получателя, который походит под общее описание, например: "мужчина или женщина в униформе городской стражи" или "рыжий дворф в остроконечной шляпе." Затем скажите послание, которое не превышает 25 слов. Пока действует заклинание, животное будет двигаться в назначенное место. Летающие животные пролетают пример 50 миль за 24 часа, а наземные пробегают 25 миль.

Когда посланник прибывает на место, он передает послание назначенному существу, воспроизводя ваш голос. Посланник сообщит послание только тому существу, чье описание вы дали ему. Если посланник не успевает добраться до назначенного места за время действия заклинания, то сообщение теряется, а животное пытается вернуться туда, где вы произнесли заклинание.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то длительность заклинания увеличивается на 48 часов за каждый круг выше второго.

Жир

1 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (немного свиного сала или масла
Длительность: 1 минута

Скользкий жир покрывает квадратную область со стороной 10 футов в указанной вами точке в пределах дальности заклинания. Территория становится труднопроходимой на время действия заклинания.

Когда появляется жир, каждое существо в этой области должно сделать успешный спасбросок по Ловкости или упадет навзничь. Существо, которое заходит в эту область или заканчивает свой ход в ней, также должно сделать аналогичный спасбросок.

Заданный образ

6 круг иллюзия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек овечьей шерсти и нефрит стоимостью не менее 25 зм)
Длительность: До развеивания

Вы создаете иллюзию объекта, существа или другого видимого явления в пределах дальности заклинания, которая активируется в определенных условиях. До этого момента иллюзию нельзя заметить. Иллюзия недолжна быть больше куба со стороной 30 футов. В момент произнесения заклинания вы определяете, как будет вести себя иллюзия и какие звуки она будет издавать. Этот сценарий поведения не может превышать 5 минут.

Когда происходит назначенное событие, иллюзия появляется и ведет себя так, как вы указали. После этого она исчезает и бездействует 10 минут. Затем ее можно активировать снова.

Событие, активирующее иллюзию, может быть настолько обобщенным, насколько вы этого хотите, однако оно должно основываться на визуальных или звуковых условиях в пределах 30 футов от области заклинания. Например, вы можете создать иллюзию себя, которая будет появляется и предупреждать тех, кто попытается открыть дверь с ловушкой, или иллюзию, которая будет появляться только того, когда существо произнесет определенное слово или фразу.

Физическое взаимодействие с образом дает понять, что это иллюзия, поскольку вещи проходят сквозь нее. Существо может исследовать образ в качестве действия, чтобы понять, что это иллюзия. Для этого ему необходимо сделать успешную проверку по Интеллекту (Анализ) против вашего КС заклинания. Если существо распознает иллюзию, то он может видеть сквозь нее, а любые звуки, которые она издает, кажутся глухими.

Замедление

3 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С, М (капля мелассы)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы изменяете течение времени вокруг 6 существ на ваш выбор в кубе со стороной 40 футов в пределах дальности заклинания. Каждая цель должна сделать спасбросок по Мудрости или будет подвержена действию заклинания до его окончания.

Под воздействием заклинания скорость существа снижается вдвое, оно также получает штраф -2 к КБ и спасброскам по Ловкости и не может реагировать. В свой ход, оно может совершать либо действие, либо дополнительное действие, но не оба. Независимо от способностей существа и артефактов, оно не может делать более одной атаки ближнего или дальнего боя за ход.

Если существо пытается произнести заклинание, которое готовится 1 действие, то бросьте d20. Если результат 11 или выше, то заклинание сработает только в следующий ход

этого существа, и существо должно потратить действие в тот ход, чтобы завершить заклинание. В противном случае заклинание не срабатывает и расходуется.

Находясь под воздействием заклинания, существо делает дополнительный спасбросок по Мудрости в конце каждого своего хода. В случае успеха заклинание кончается для него.

Замешательство

4 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 90 футов
Компоненты: В, С, М (три ореховых скорлупки)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Это заклинание атакует и искажает разум существ, создавая галлюцинации и вызывая неконтролируемые действия. Каждое существо в сфере радиусом 10 футов вокруг указанной вами точки в пределах дальности заклинания должно сделать успешный спасбросок по Мудрости или окажется под действием заклинания.

Находясь под воздействием заклинания, существо не может реагировать и должно бросать d10 в начале каждого своего хода, чтобы определить свое поведение на этот ход.

d10	Поведение
1	Существо двигается случайном направлении используя всю свою скорость. Направление определяется кубиком d8. Существо не совершает действий в этот ход.
2-6	Существо не двигается и действует в этом ходу.
7-8	Существо в ближнем бою атакует случайную цель в пределах досягаемости. Если целей нет, то существо не делает ничего.
9-10	Существо может двигаться и действовать нормально.

В конце каждого своего хода существо может совершить спасбросок по Мудрости. В случае успеха заклинание заканчивается для этой цели.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, радиус сферы увеличивается на 5 футов за каждый круг выше четвертого.

Запрет

6 круг ограждение (ритуальное)

Время подготовки: 10 минут
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (брызги святой воды, редкий фимиам и рубиновый порошок стоимостью не менее 1000 зм)
Длительность: 1 день

Вы создаете область, которая запрещает магическое перемещение, площадью до 40000 квадратных футов и высотой до 30 футов. Пока действует заклинание, существа не могут телепортироваться в эту область используя порталы, например, заклинанием врата. Заклинание защищает область от любых межпланарных перемещений, поэтому в нее нельзя попасть с Астрального Плана, Эфирного Плана, Царства Фей, Царства Теней или при помощи заклинания перемещение между планами.

Кроме того, заклинание наносит урон определенным типам существ, которых вы указали в момент произнесения.

Выберите один или несколько типов из следующих: божественные существа, элементали, феи, демоны и нежить.) Когда существа выбранного типа впервые входят в область действия заклинания или начинают свой ход в ней, они получают 5d10 светового или некротического урона (вы выбираете в момент произнесения заклинания).

Когда вы произносите заклинание, вы можете задать пароль. Если существо произносит пароль, заходя в область действия заклинания, то оно не получает урона от него.

Область действия заклинания не может совпадать с другим заклинанием запрет. Если вы произносите запрет каждый день в течение 30 дней в одном и том же месте, заклинание становится перманентным до тех пор, пока его не развеят.

При этом материальные компоненты тратятся при последнем произношении.

Заражение

5 круг некромантия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 7 дней

Ваше прикосновение заражает болезнью. Сделайте заклинательную атаку по существу в пределах вашей досягаемости. Если вы попали, то вы заражаете существо одной из болезней на ваш выбор. Они перечислены ниже.

В конце каждого хода цель должна сделать спасбросок по Телосложению. После трех проваленных спасбросков, болезнь длится в течении длительности заклинания, а цель больше не делает спасброски. После трех успешных спасбросков цель выздоравливает и заклинание кончается.

Поскольку заклинание заражает обычными болезнями, любой эффект, исцеляющий болезни или сглаживающий их эффекты, действует на них.

Ослепляющая болезнь. Боль затуманивает разум существа, а его глаза становятся молочно-белыми. Существо получает помеху на проверки и спасброски по Мудрости и ослеплено.

Грязная лихорадка. Неистовая лихорадка охватывает тело существа. Оно получает помеху на проверки и спасброски по Силе, а также на атаки, использующие Силу.

Разложение плоти. Плоть существа начинает гнить. Оно получает помеху на спасброски по Харизме и уязвимо ко всем видам урона.

Пылающий рассудок. Лихорадка охватывает разум существа. Оно получает помеху на проверки и спасброски по Интеллекту, а в бою действует так, будто находится под воздействием заклинания замешательство.

Трясучка. Существо охватывает сильнейшая дрожь. Оно получает помеху на проверки и спасброски по Ловкости, а также на броски атаки, использующие Ловкость.

Липкая гибель. У существа начинаются неконтролируемые кровотечения. Оно получает помехи на проверки и спасброски по Телосложению. Кроме того, всякий раз, получая урон, существо оглушается до конца своего следующего хода.

Заточение

9 круг ограждение

Время подготовки: 1 минута
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (изображение цели на веленовой бумаге или статуэтка, напоминающая её; специальный компонент зависит от выбранного подтипа заклинания, его стоимость

должна быть не менее 500 зм за каждый КЗ цели)
Длительность: До развеивания

Вы создаете магическим способом ограничиваете существо, которое можете видеть в пределах дальности заклинания. Цель должна сделать успешный спасбросок по Мудрости или окажется под воздействием заклинания; в случае успеха, оно получает иммунитет к этому заклинанию, если вы произнесете его снова. Находясь под воздействием этого заклинания, существо не нуждается в воздухе, пище или воде и не стареет. Заклинания прорицания не могут обнаружить существо или воспринимать его.

Произнося заклинание, вы выбираете один из следующих типов заточения.

Погребение. Цель заточается глубоко под землей в магической сфере достаточно большого размера, чтобы вмещать цель. Ничто не может пройти сквозь сферу, а существо не может телепортироваться или использовать межпланарное перемещение, чтобы выбраться из нее.

Специальным компонентом для этого типа заклинания является маленький мифриловый шар.

Оковы. Тяжелые цепи, прочно закрепленные в замке, удерживают цель на месте. Цель закована до тех пор, пока действует заклинание. Она не может двигаться, и ее нельзя передвинуть никаким образом.

Специальным компонентом для этого типа заклинания является изящная цепь из драгоценного металла.

Огражденная тюрьма. Заклинание перемещает цель в маленькое подпространство, которое защищено от телепортации или межпланарных путешествий. Созданное подпространство может быть лабиринтом, клеткой, башней или любым другим сооружением на ваш выбор.

Специальным компонентом для этого типа заклинания является маленькое изображение тюрьмы, сделанное из нефрита.

Крохотное узилище. Цель уменьшается до размера в 1 дюйм и помещается внутри драгоценного камня или другого подобного объекта. Свет может свободно проходить сквозь камень (позволяя цели видеть, что происходит снаружи, а другим видеть существо внутри камня), но больше ничто не может проникнуть внутрь, даже при помощи телепортации или межпланарных перемещений. Камень нельзя разрубить или сломать, пока действует заклинание.

Специальным компонентом для этого типа заклинания является большой, прозрачный драгоценный камень, например, корунд, алмаз или рубин.

Глубокий сон. Цель засыпает, и ее нельзя разбудить никаким образом. Специальный компонент для этого типа заклинания состоит из редких усыпляющих трав.

Вы касаетесь немагического оружия. Пока заклинание действует, это оружие становится волшебным и получает +1 к броскам атаки и урона.

Окончание заклинания. Во время произношения заклинания, вы можете указать условие, при котором оно закончится и освободит цель. Условие может быть настолько специфичным и замысловатым, насколько вы хотите этого, но МП должен согласиться, что это условие приемлемо и его возможно выполнить. Условия могут использовать имя существа, его личность или божество, но в остальном должны основываться на наблюдаемых действиях или качествах, и не должны использовать неосязаемые параметры, такие как класс, уровень или ОЗ.

Заклинание развеять магию может развеять это заклинание, только если оно произнесено в качестве заклинания 9 круга, а в качестве цели выбрана тюрьма или специальный компонент, использованный для ее создания.

Вы можете использовать конкретный специальный компонент для создания только одной тюрьмы за раз. Если вы используете это заклинание снова, используя тот же самый специальный компонент, то первый пленник будет немедленно освобожден из заточения.

Защита от Зла и Добра

1 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (святая вода или смесь серебряного и железного порошка, которые расходуются при произношении)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Пока действует заклинание, одно согласное существо, к которому вы прикоснулись, получает защиту от определенных типов существ: аберраций, божественных существ, демонов, фей, элементалей и нежити.

Защита дает следующие преимущества. Существа этих типов получают помеху на броски атаки против цели. Эти существа не могут очаровать, напугать или овладеть целью.

Если цель уже очарована, напугана или одержима существом такого типа, то она получает преимущество на все дальнейшие спасброски против этих эффектов.

Защита от смерти

4 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 8 часов

Вы касаетесь существа и даруете ему защиту от смерти.

Первый раз, когда ОЗ цели должны упасть до 0 в результате получения урона, ее ОЗ вместо этого падают до 1, а заклинание заканчивается.

Если заклинание все еще действует, когда цель подвергается эффекту, который бы убил ее на месте без нанесения урона, то этот эффект не срабатывает, а заклинание заканчивается.

Защита от энергии

3 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Пока действует заклинание, существо, которого вы коснулись получает сопротивление к одному типу урона на ваш выбор: кислота, холод, огонь, молния или звук.

Защита от яда

2 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час

Вы касаетесь существа. Если оно отравлено, то вы нейтрализуете яд. Если цель находится под воздействием нескольких ядов, то вы нейтрализуете один яд, о котором знаете, либо один случайный.

Пока действует заклинание, цель получает преимущество при спасбросках против отравления и сопротивление к урону ядом.

Защитник веры

4 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В
Длительность: 8 часов

Большой призрачный защитник появляется и парит в выбранном вами незанятом месте, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Очертания защитника неясны за исключением мерцающего меча и щита, на котором сияет символ вашего божества.

Любое враждебное существо, которое в первый раз оказывается в пределах 10 футов от защитника, должно сделать спасбросок по Ловкости. При провале оно получает 20 урона светом, а при успехе - половину этого урона. Защитник исчезает после того, как нанесет 60 урона в сумме.

Защитные узы

2 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (пара платиновых колец стоимостью не менее 50 зм каждое, которое вы и цель должны носить, пока действует заклинание)
Длительность: 1 час

Вы касаетесь существа, даруя ему защиту, а также создаете таинственную связь между вами и целью до конца действия заклинания. Пока цель находится в пределах 60 футов от вас, она получает бонус +1 к КБ и спасброска, а также получает сопротивление ко всем видам урона. Кроме того, каждый раз, когда она получает урон, вы получаете такое же количество урона.

Заклинание заканчивается, если ваши ОЗ опускаются до 0, или если цель удаляется от вас более чем на 60 футов. Оно также заканчивается, если это заклинание повторно использовано на одного из соединенных существ. Вы можете отменить это заклинание в качестве действия.

Защитный ветер

2 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Сильный ветер (20 миль в час) окружает область радиусом 10 футов вокруг вас. Он перемещается вместе с вами так, что вы остаетесь в центре, и исчезает, когда заклинание заканчивается.

Ветер обладает следующими эффектами:

- Все существа в области действия, включая вас, не могут слышать
- Гасит все незащищенные источники огня размером с факел и меньше
- Для других существ область считается труднопроходимой местностью
- Броски атаки для оружия дальнего боя получают помеху, если траектория атаки проходит через область ветра
- Препятствует распространению пара, газов и тумана, которые могут быть развеяны сильным ветром.

Звериные чувства

2 круг прорицание (ритуальное)

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: С
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы касаетесь согласного животного. В качестве действия вы можете видеть глазами животного и слышать его ушами. Вы можете продолжать это делать, пока не вернетесь к своим нормальным чувствам в качестве действия, или пока время заклинания не истечет.

Воспринимая мир через чувства животного, вы получаете все преимущества от его особых способностей, связанных с чувствами, но слепы и глухи к вашему собственному окружению.

Звериные узы

1 круг прорицание

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (кусочек меха, завернутый в ткань)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы создаете телепатическую связь с животным, которого коснулись. Животное должно быть дружелюбно к вам или очаровано вами. Заклинание не срабатывает, если Интеллект животного равен 4 или выше. Пока заклинание действует, связь активна, если вы и животное находитесь в пределах видимости друг друга. Используя связь, вы можете посылать животному телепатические сообщения, а животное может телепатически отвечать вам, посылая простые эмоции и образы. Пока связь активна, животное получает преимущество на броски атаки против любых существ, которые находятся в пределах 5 футов от вас, если вы можете их видеть.

Землетрясение

8 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 500 футов
Компоненты: В, С, М (щепотка грязи, кусочек камня и кусок глины)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы создаете сейсмические возмущения в выбранной точке, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Пока действует заклинание, земля раскалывается от интенсивных толчков в радиусе 100 футов от выбранного места и сотрясает существ и сооружения, которые соприкасаются с землей в этой области.

Земля в области действия становится труднопроходимой местностью. Каждое существо, которое концентрируется, стоя на земле, должно сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала концентрация нарушается.

Когда вы произносите это заклинание, и в конце каждого хода, в котором вы концентрируетесь на нем, каждое существо на земле в области действия должно сделать

спасбросок по Ловкости. В случае провала его сбивает с ног.

Это заклинание может иметь дополнительные эффекты, которые зависят от типа поверхности, и определяются МП.

Трещины. Трещины открываются по всей области действия заклинания в начале следующего хода после произнесения заклинания. Всего открывается 1d6 трещин, местоположение которых определяется МП. Каждая трещина глубиной 1d4 x 10 футов, 10 футов шириной и тянется от одного конца области действия до другого. Существо, которое стоит на месте, где открывается трещина, должно сделать успешный спасбросок по Ловкости или упадет в нее. Существо, успешно сделавшее спасбросок двигается вместе с краем трещины, когда та открывается.

Если трещины открываются под сооружениями, то те автоматически обрушиваются (см ниже).

Сооружения. Трещина наносит 50 дробящего урона любому сооружению, которое соприкасается с землей в области действия, когда вы произносите заклинание и в начале каждого хода до самого его окончания. Если ОЗ сооружения падает до 0, оно обрушивается и может нанести урон существам, стоящим поблизости. Существо, находящееся от него на расстоянии в половину высоты сооружения, должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала, оно получает 5d6 дробящего урона, его также сбивает с ног и заваливает обломками. Из них можно освободиться, сделав успешную проверку по Силе (Атлетика) против КС 20 в качестве действия. МП может сделать КС выше или ниже в зависимости от вида обломков. В случае успешного спасброска существо получает половину урона, остается на ногах и избегает завала.

Земляная хватка Максимиллиана

2 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (крохотная рука, слепленная из глины)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы выбираете область площадью 5 квадратных футов, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Область должна находиться на поверхности земли. В указанном месте вырастает рука Среднего размера, созданная из спрессованной земли. Рука хватает одно существо, которое вы можете видеть в пределах 5 футов от нее. Цель должна сделать спасбросок по Силе. При провале цель получает 2d6 дробящего урона и обездвижена на время действия заклинания.

В качестве действия вы можете приказать руке сдавить обездвиженную цель. В этом случае цель должна снова сделать спасбросок по Силе. При провале она получает 2d6 дробящего урона, а при успехе – половину.
Чтобы освободиться, цель должна совершить успешную проверку Силы против вашего КС заклинаний. В случае успеха цель освобождается и более не считается обездвиженной.

В качестве действия вы можете приказать руке схватить другое существо или переместиться в любое незанятое место в пределах дальности заклинания. В этом случае рука отпускает предыдущую цель.

Зеркальное отражение

2 круг иллюзия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута

Рядом с вами появляются три ваших иллюзорных двойника. Пока действует заклинание, двойники двигаются вместе с вами и подражают вашим действиям, меняясь местами так, что невозможно определить какой из образов - настоящий. В качестве действия вы можете отозвать двойников.

Каждый раз, когда существо атакует вас во время действия заклинания, бросьте d20, чтобы определить попала ли атака по вам или по одному из двойников.

Если у вас три двойника, то результат 6 или выше означает, что атака попала по двойнику. При двух иллюзиях этот результат равен 8 или выше. При одной - 11 или выше.

КБ двойника равен 10 + ваш модификатор Ловкости. Если атака попадает по нему, то двойник уничтожается. Двойника можно уничтожить только, попав по нему атакой. Любой другой урон или эффекты игнорируются. Заклинание заканчивается, если все три двойника уничтожены.

Заклинание не действует на существ, которые не могут видеть, полагаются на другие чувства, например, слеповидение, или могут различать иллюзии, например, благодаря истинному зрению.

Злая насмешка

Трюк, очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенно

Вы произносите ряд оскорблений, пронизанных незаметной магией, в отношении существа, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Если существо может слышать вас (ему не обязательно понимать вас), то оно должно сделать успешный спасбросок по Мудрости или получит 1d4 психического урона и получит помеху на следующий бросок атаки, который оно совершит до конца своего следующего хода.

Урон этого заклинания усиливается на 1d4, когда вы достигаете 5 уровня (2d4), 11 уровня (3d4) и 17 уровня (4d4).

Зловонное облако

3 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 90 футов
Компоненты: В, С, М (тухлое яйцо или несколько листьев скунсовой капусты)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

В указанной вами точке в пределах дальности заклинания возникает сфера желтого, тошнотворного газа радиусом 20 футов. Область становится очень затемненной. Облако висит в воздухе пока действует заклинание.

Каждое существо, которое полностью находится внутри облака в начале своего хода, должно сделать спасбросок по Телосложению против яда. В случае провала существо тратит свой ход из-за головокружения и приступов рвоты. Существа, не нуждающиеся в дыхании или имунные к яду, автоматически совершают успешный спасбросок.

Умеренный ветер (не менее 10 миль в час) развеивает облако за 4 раунда. Сильный ветер (не менее 20 миль в час) развеивает его за 1 раунд.

Знак

7 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (ртуть, фосфор, а также алмазный порошок и опал общей стоимостью не менее 1000 зм, которые расходуются при произнесении.
Длительность: До развеивания или срабатывания

Произнося это заклинание, вы наносите губительный знак на какую-либо поверхность (например, участок пола, дверь или стол) или внутри объекта, который можно закрыть, чтобы спрятать знак (например, книга, свиток или сундук). Если вы выбрали поверхность, то знак не должен превышать 10 футов в диаметре. Если вы выбрали объект, то он должен находиться на своем месте; если его перемещают более чем на 10 футов от места произнесения заклинания, то знак разрушается, а заклинание заканчивается не сработав.

Знак практически невидим, и чтобы его обнаружить требуется успешная проверка Интеллекта (Анализ) против вашего КС заклинаний.

Вы определяете, что активирует знак, когда произносите заклинание. Обычно знаки, начертанные на поверхности, активируются, когда их касаются или наступают на них, убирают другой предмет, который накрывал знак или приближаются к нему на определенное расстояние. Знаки, начертанные внутри объекта, чаще всего активируются, когда кто-то открывает объект, приближается к нему, видит или читает знак.

Вы можете более точно указать событие, активирующее знак, например, указать определенные физические характеристики существа (такие как рост и вес) или тип существа (например, ведьмы или оборотни). Вы можете также указать существ, которые не активируют знак, например, тех, кто скажет определенный пароль.

Когда вы создаете знак, выберите один из приведенных ниже вариантов. При активации знак светится, заполняя сферу радиусом 60 футов тусклым светом на 10 минут, после чего заклинание заканчивается. Каждое существо, которое находится в этой сфере подвергается эффекту знака, также, как и те существа, которые в первый раз за ход входят в зону действия или заканчивают свой ход в ней.

Смерть. Каждое существо должно сделать спасбросок по Телосложению, при провале получая 10d10 некротического урона, а в случае успеха - половину этого урона.

Разлад. Каждое существо должно сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала существо спорит и ругается с другими существами в течение 1 минуты. В это время цель не способна к содержательному общению и получает помеху на броски атаки и проверки параметров.

Страх. Каждое существо должно сделать спасбросок по Мудрости. В случае провала оно напугано в течении 1 минуты. Будучи напуганным, существо роняет все, что оно держало, и должно убегать по-меньшей мере на 30 футов от знака каждый свой ход, если есть такая возможность.

Безвыходность. Каждая цель должна сделать спасбросок по Харизме. В случае провала её охватывает отчаяние на 1 минуту. В течение этого времени цель не может атаковать или использовать на других существ вредоносные заклинания, способности или другие эффекты.

Безумие. Каждое существо должно сделать спасбросок по Интеллекту. В случае провала оно сходит с ума на 1 минуту. Безумное существо не может совершать действия, не понимает, что ему говорят другие существа, не может читать и говорит бессмыслицу. МП контролирует его беспорядочное передвижение.

Боль. Каждое существо должно сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала оно становится небоеспособным и страдает от мучительной боли в течение 1 минуты.

Сон. Каждое существо должно сделать спасбросок по Мудрости. В случае провала оно теряет сознание на 10 минут. Существо просыпается, если получает урон, или кто-то разбудил его в качестве действия.

Оглушение. Каждая цель должна сделать спасбросок по Мудрости. В случае провала она оглушается на 1 минуту.

Знание легенд

5 круг прорицание

Время подготовки: 10 минут
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (фимиам стоимостью не менее 250 зм, который расходуется при произнесении, а также четыре палочки из слоновой кости, стоимостью не менее 50 зм каждая)
Длительность: Мгновенно

Назовите или опишите существо, место или объект. Это заклинание позволяет вам вкратце узнать важные знания о названной вами вещи. Эти знания могут включать известные сказки, забытые истории или даже тайную информацию, которая никогда не получала огласки. Если названная вами вещи не имеет легендарного значения, то вы не получаете никакой информации. Чем больше информации вы уже знаете о вещи, тем более точной и подробной будет новая информация.

Информация, которую вы узнаете, точна, но может быть подана довольно образно. Например, если у вас в руке есть магический топор, то заклинание может дать вам такую информацию: "Горе тому злодею, чья рука коснется этого топора, ведь даже его рукоять способна разрубить руку грешника. Только истинное Дитя Камня, любимое Морадином, может пробудить истинную силу этого топора, произнеся священное слово Рудногг."

Зона правды

2 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 10 минут

В указанном вами месте в пределах дальности заклинания возникает сфера радиусом 15 футов, которая защищает от обмана. Пока действует заклинание, существо, которое впервые за ход входит в его зону действия или заканчивает свой ход в ней, должно сделать спасбросок по Харизме. В случае провала, существо не может говорить ложь по своей воле, пока находится в зоне действия заклинания. Вы узнаете результат броска каждого существа.

Находясь под влиянием заклинания, существо осознает это и поэтому может избегать ответов на те вопросы, на которые ответило бы ложью. Существо может быть уклончивым в своих ответах до тех пор, пока это не выходит за рамки правды.

Извержение земли

3 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек обсидиана)
Длительность: Мгновенно

Выберите точку на поверхности земли, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания. В этой точке из поверхности вырывается фонтан земли и камня. Каждое существо в кубе со стороной 20 футов вокруг этой точки должно сделать спасбросок по Ловкости. При провале существо получает 3d12 дробящего урона, а при успехе – половину. Кроме того, земля в области действия заклинания становится труднопроходимой местностью, пока ее не расчистят. Расчистка 5 квадратных футов руками займет не менее 1 минуты.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то урон увеличивается на 1d12 за каждый круг выше третьего.

Изгнание

4 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (предмет, неприятный для цели)
Длительность: Концентрация, до 1 минута

Вы пытаетесь отправить одно существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания, на другой план существования. Цель должна сделать успешный спасбросок по Харизме или будет изгнано.

Если цель находится на своем родном плане, то вы изгоняете ее в безвредное подпространство. Находясь там, существо небоеспособно. Цель остается там, пока действует заклинание, а затем появляется в том месте, откуда было изгнано или в ближайшем незанятом месте.

Если цель находится на чужом плане, то вы изгоняете её на родной план. При этом изгнание сопровождается слабым хлопком. Если заклинание заканчивается до истечения 1 минуты, то цель возвращается на то место, откуда было изгнано, или в ближайшее незанятое место. В противном случае цель не возвращается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, то вы можете выбрать одно дополнительное существо за каждый круг выше четвертого.

Изгоняющий удар

5 круг ограждение

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: Вы
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Пока действует это заклинание, ваше следующее попадание оружием сопровождается всплеском силы и наносит дополнительные 5d10 урона цели. Кроме того, если этот удар опускает ОЗ цели до 50 или ниже, вы изгоняете его. Если план, на котором вы находитесь не является родным для цели, то она возвращается на свой родной план. В противном случае цель отправляется в безвредное подпространство. Находясь там, существо небоеспособно, оно остается там на время действия заклинания, а затем появляется там, откуда было изгнано, или на ближайшем незанятом месте.

Изготовление

4 круг преобразование

Время подготовки: 10 минут
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вы превращаете сырье в предметы, изготовленные из этого сырья. Например, вы можете создать деревянный мост из деревьев, веревку из пеньки или одежду из льна или шерсти.

Выберите сырье, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Вы можете создать объект Большого или меньшего размера (помещающийся в кубе со стороной 10 футов или в восьми соединённых кубах со стороной 5 футов), если у вас есть достаточно материала. Если вы работаете с металлом, камнем или другими минералами, то объект может быть только Среднего размера (один куб со стороной 5 футов). Качество изготовленного объекта зависит от качества сырья.

Это заклинание нельзя использовать для преобразования существ или магических материалов. Вы также не можете создать предметы, которые требуют высококлассного владения ремеслом, например, драгоценные камни, оружие, стекло или доспехи, если не владеете соответствующим типом ремесленных инструментов.

Изменение памяти

5 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы пытаетесь изменить воспоминания другого существа. Одно существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания, должно сделать спасбросок по Мудрости. Если вы сражаетесь с ним, то оно получает преимущество на этот спасбросок. В случае провала, цель очарована вами на время действия заклинания. В этом состоянии она небоеспособна и не осознает происходящее вокруг, хотя продолжает слышать вас. Если цель получает любой урон или подвергается воздействию другого заклинания, то заклинание перестает действовать, а воспоминания цели остаются без изменений.

Пока действует очарование, вы можете изменить память о событии, которое произошло в последние 24 часа и длилось не более 10 минут. Вы можете навсегда удалить память об этом событии, позволить цели точно вспомнить это событие, изменить воспоминания о нем или создать воспоминания о другом событии.

Вы должны разговаривать с целью, описывая изменения ее памяти, а она должна понимать ваш язык. Разум цели восполняет любые пробелы в деталях вашего описания. Если заклинание заканчивается до того, как вы закончили описание изменений, память остается нетронутой. В противном случае, память изменяется в момент завершения заклинания.

Изменение памяти не обязательно влияет на поведение существа, в особенности если память противоречит намерениям, мировоззрению и убеждениям существа. Оно не будет воспринимать нелогичные воспоминания,

например, как оно наслаждалось погружением в кислоту, и возможно воспримет этот как дурной сон. МП может счесть изменение памяти слишком бессмысленным и нелогичным, чтобы в значимой мере повлиять на существо.

Снятие проклятия или улучшенное восстановление возвращают цели её настоящие воспоминания.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, вы можете изменить память о событии, которое произошло до 7 дней назад (6 круг), 30 дней назад (7 круг), 1 год назад (8 круг) или о любом событии в жизни существа (9 круг).

Изоляция

7 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (смесь алмазного, изумрудного, рубинового и сапфирового порошка стоимостью не менее 5000 зм, которая расходуется при произнесении)
Длительность: До развеивания

При помощи этого заклинания, вы можете скрыть согласное существо или объект от обнаружения. Коснувшись цели и произнеся заклинание, вы делаете её невидимой и невосприимчивой к заклинаниям прорицания.

Если цель - существо, то она впадает в приостановленное состояние. Время для нее останавливается, и она не стареет.

Вы можете установить условие, которое позволит отменить заклинание. Условие может быть любым, но должно произойти в пределах 1 мили вокруг цели. Например, "спустя 1000 лет" или "когда проснется Тарраска." Заклинание также заканчивается, если цель получает какой-либо урон.

Искусство друидов

Трюк, преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Обращаясь к духам природы, вы создаете один из следующих эффектов в пределах дальности заклинания:

- Вы создаете крошечный, безвредный эффект, который предсказывает погоду в этом месте на следующие 24 часа. Эффект может представлять собой золотой шар при ясной погоде, облачко при дожде, падающие снежинки для снега и так далее. Эффект длится 1 раунд.
- Вы заставляете расцвести цветок, открыться почку или стручок.
- Вы создаете мгновенный, безвредный эффект, например: падающие листья, дуновение ветра, звук маленького животного или слабый запах. Эффект должен помещаться в куб со стороной 5 футов.
- Вы мгновенно зажигаете или тушите свечу, факел или небольшой костер.

Испепеление

5 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 90 футов
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Пламя охватывает одно существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Цель должна совершить спасбросок по Ловкости. В случае провала она получает 7d6 урона огнем, а в случае успеха – половину этого урона. Кроме того, при провале цель загорается на время действия заклинания. Горящая цель излучает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый еще на 30 футов дальше. В конце каждого своего хода цель повторяет спасбросок. При провале она получает 3d6 урона огнем, а при успешном заклинание заканчивается. Это пламя волшебное, поэтому его нельзя потушить обычными способами.

Если урон от этого заклинания опускает ОЗ цели до 0, то она обращается в пепел.

Исполнение желаний

9 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В
Длительность: Мгновенно

Исполнение желаний - это самое могущественное заклинание, которое может произнести смертный. Просто произнеся его вслух, вы можете изменить основы реальности согласно своим желаниям.

Обычное использование этого заклинания позволяет повторить любое другое заклинание 8 круга и ниже. Вам не требуется соблюдать требования и компоненты для этого заклинания, оно просто начинает действовать.

Кроме того, вы можете создать один из следующих эффектов на ваш выбор:

- Вы создаете один объект стоимостью не более 25000 зм, который не является магическим. Объект не может быть больше 300 футов в любой размерности и появляется на земле в незанятом месте, которое вы можете видеть.
- До 20 существ, которых вы можете видеть, восстанавливают все свои ОЗ и освобождаются от эффектов, описанных в заклинании улучшенное восстановление.
- До 10 существ, которых вы можете видеть, получают сопротивление выбранному типу урона.
- До 10 существ, которых вы можете видеть, получают иммунитет к одному заклинанию или другому магическому эффекту на 8 часов. Например, вы можете сделать себя и всех своих компаньонов неуязвимыми для способности лича вытягивание жизни.
- Вы отменяете одно недавнее событие, заставляя перебросить все броски, сделанные в прошлом раунде (включая ваш прошлый ход). Реальность изменяется согласно новым результатам. Например, заклинание может отменить успешный спасбросок врага, критический удар противника или неудачный спасбросок союзника. Вы также даруете преимущество или помеху на каждый из перебрасываемых бросков, и определяете какой результат использовать старый или новый.

Вы можете добиться чего-либо помимо описанных выше примеров. Опишите свое желание МП как можно точнее. МП обладает огромной свободой в определении того, что может произойти; чем больше желание, тем больше шанс, что что-то пойдет не так. Заклинание может просто не сработать, желание может быть частично исполнено или вы можете столкнуться с непредвиденными последствиями в зависимости от того, как вы произнесли желание. Например,

желание, чтобы злодей был мертв, может переместить вас в будущее, когда он уже умер, исключив вас из игры. Или желание легендарного магического предмета или артефакта может переместить вас к его владельцу.

Если вы используете это заклинание для достижения любого другого эффекта, нежели простое копирование заклинания, то нагрузка сильно ослабляет вас. До того, как вы полностью отдохнете, каждое произнесенное вами заклинание, наносит вам 1d10 некротического урона за каждый круг заклинания.

Этот урон нельзя уменьшить или предотвратить. Кроме того, ваша Сила снижается до 3, если она уже не равна 3, на 2d4 дней. Каждый день, когда вы только отдыхаете и занимаетесь легкой деятельностью, считается за два. Наконец, существует 33% шанс, что вы никогда больше не сможете произнести это заклинание.

Истеричный смех Таши

1 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (маленькие пирожные и перо, которым нужно махать в воздухе)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Выбранное вами существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания, начинает считать все происходящее вокруг невероятно смешным и корчится от смеха. Существо должно сделать успешный спасбросок по Мудрости или упадет на землю и станет небоеспособным до тех пор, пока действует заклинание. Существа, чей Интеллект равен 4 или ниже, не восприимчивы к этому заклинанию.

В конце каждого своего хода и каждый раз, когда существо получает урон, оно может сделать еще один спасбросок по Мудрости. Если спасбросок вызван уроном, то существо получает преимущество. В случае успешного спасброска заклинание заканчивается.

Истинное воскрешение

9 круг некромантия

Время подготовки: 1 час
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (брызги святой воды и алмазы стоимостью не менее 25000 зм, которые расходуются при произнесении)
Длительность: Мгновенно

Вы касаетесь существа, которое умерло не более 200 лет назад по любой причине кроме старости. Если душа существа свобода и согласна вернуться, то существо возвращается к жизни с полными ОЗ.

Заклинание исцеляет все раны, нейтрализует любые яды и болезни, снимает любые проклятия, от которых страдала цель в момент смерти. Заклинание заменяет все поврежденные или отсутствующие органы и конечности.

Заклинание может даже создать новое тело, если оригинал более не существует, в этом случае вы должны произнести имя существа. Существо появляется в любом незанятом месте в пределах 10 футов от вас.

Истинное зрение

6 круг прорицание

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (лекарство для глаз стоимостью не менее 25 зм; оно изготовлено из грибного порошка, шафрана и жира; расходуется при произнесении)
Длительность: 1 час

Вы касаетесь согласного существа и даруете ему способность видеть вещи такими, какие они есть. Пока действует заклинание, существо получает истинное зрение, оно видит любые двери и предметы, скрытые магией, и может видеть Эфирный План на расстоянии 120 футов.

Истинное перевоплощение

9 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (капля ртути, ложка гуммиарабика и струйка дыма)
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Выберите одно существо или немагический объект, который вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Вы превращаете существо в другое существо, существо в объект или объект в существо (он не должен быть во владении другого существа). ОЗ цели не должны быть равны 0. Превращение длится до конца заклинания, пока ОЗ цели не упадут до 0 или пока оно не умрет. Если вы концентрируетесь на заклинании до самого конца, то превращение становится постоянным.

Оборотни не подвержены воздействию этого заклинания. Несогласное существо может сделать успешный спасбросок по Мудрости, чтобы избежать превращения.

Существо в существо. Если вы превращаете в существо другого вида, то новая форма должна иметь уровень опасности, не превышающий уровень опасности цели (или её уровень, если цель не имеет уровня опасности). Игровые характеристики цели, включая её умственные параметры, заменяются характеристиками новой формы. Однако цель сохраняет мировоззрение и личность.

Цель получает ОЗ новой формы, а когда возвращается к своей обычной форме, то получает те ОЗ, которые были у нее до превращения. Если она превращается обратно из-за того, что ОЗ упали до 0, то весь остаточный урон наносится обычной форме. Если остаточный урон не опускает ОЗ обычной формы до 0, то цель остается в сознании.

Действия существа ограничены возможностями новой формы, вы не можете говорить, произносить заклинания или совершать другие действия, требующие руки и речь, если новая форма не имеет таких возможностей.

Снаряжение цели сливается с новой формой. Существо не может активировать, использовать или получать какие-то преимущества от своего снаряжения.

Объект в существо. Вы можете превратить объект в любой вид существа, при условии, что оно не больше размера самого объекта и не имеет уровень опасности выше 9.

Существо дружелюбно к вам и вашим компаньонам. Оно действует каждый ваш ход. Вы определяете его действия и передвижение. МП знает параметры существа и выполняет его действия и движения.

Если заклинание становится постоянным, то вы теряете контроль над существом. Оно может остаться дружелюбным, в зависимости от того, как вы с ним обращались.

Существо в объект. Если вы превращаете существо в объект, оно превращается вместе со всем снаряжением и имуществом. Существо получает параметры объекта и не

запоминает то, что произошло, пока оно было в этом облике, после возвращения в нормальную форму.

Исцеление ран

1 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Существо, которого вы касаетесь, восстанавливает ОЗ, равное 1d8 + ваш модификатор параметра заклинаний. Это заклинание не действует на нежить и големов.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то объем исцеления увеличивается на 1d8 за каждый круг выше первого.

Исцеляющая молитва

2 круг проявление

Время подготовки: 10 минут
Дальность: 30 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенно

Выберите до шести целей, которые вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Они восстанавливают ОЗ, равные 2d8 + ваш модификатор параметра заклинаний. Это заклинание не действует на нежить и големов.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то объем исцеления увеличивается на 1d8 за каждый круг выше второго.

Исцеляющее слово

1 круг проявление

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенно

Выбранное существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания, восстанавливает ОЗ равное 1d4 + ваш модификатор параметра заклинаний. Заклинание не действует на нежить или големов.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то объем исцеления увеличивается на 1d4 за каждый круг выше первого.

Каменная кожа

4 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (алмазная пыль стоимостью 100 зм, которая расходуется при произнесении)
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы касаетесь согласного существа и делаете его кожу твердой как камень. Пока действует заклинание, цель имеет сопротивление к немагическому ударному, колющему и режущему урону.

Каменная стена

5 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С, М (небольшой кусок гранита)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Немагическая стена из твердого камня возникает в указанном вами месте в пределах дальности заклинания. Эта стена 6 дюймов толщиной и состоит из десяти панелей 10 х 10 футов. Каждая панель должна соприкасаться как минимум с одной другой панелью. Как вариант, вы можете создать панели 10 х 20 футов толщиной 3 дюйма.

Если стена возникает там, где стоит существо, то его отталкивает в сторону от стены (вы выбираете в какую). Если стены полностью окружают существо (или стены вместе с другими твердыми поверхностями), то существо может сделать спасбросок по Ловкости. В случае успеха оно в качестве реакции может переместиться так, чтобы не быть запертым.

Стена может иметь любую форму, однако не может находиться в том же месте, где находится существо или объект. Стена не обязательно должна быть вертикальной или покоиться на каком-либо устойчивом основании. Однако она должна соединяться и прочно удерживаться существующей каменной поверхностью. Поэтому вы можете использовать это заклинание, чтобы создать мост через ров или спуск.

Если вы создаете участок длиннее 20 футов, то вам придется сократить размер каждой панели вдвое, чтобы создать опоры. Вы можете грубо изменять форму стен, чтобы создавать зубчатые стены или что-либо другое.

Стена - это объект, сделанный из камня, который можно повредить и разрушить. Каждая панель имеет КБ 15 и 30 ОЗ за каждый дюйм толщины. Если ОЗ панели падает до 0, то она разрушается и может повлечь падение соседних панелей по усмотрению МП.

Если вы концентрируетесь на заклинании до самого конца, то стена остается навсегда, и ее нельзя развеять. В противном случае стена исчезает, когда кончается заклинание.

Катапульта

1 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 150 футов
Компоненты: С
Длительность: Мгновенно

Выберите один предмет весом от 1 до 5 фунтов в пределах дальности заклинания. Предмет не должен быть одет или находиться во владении другого существа. Предмет стремительно пролетает до 90 футов в выбранном вами направлении, а затем падает на землю. Он может остановиться раньше, если столкнется с твердой поверхностью. Если на траектории полета находится существо, то оно должно совершить спасбросок по Ловкости. При провале предмет сталкивается с существом и прекращает движение. Так или иначе, предмет, а также поверхность или существо, с которым он столкнулся, получают 3d8 дробящего урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, максимальный вес предмета, который можно выбрать в качестве цели заклинания, увеличивается на 5 фунтов, а урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше первого.

Кислотная стрела Мельфа

2 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 90 футов
Компоненты: В, С, М (измельченный лист ревеня и желудок гадюки)
Длительность: Мгновенно

Мерцающая зеленая стрела устремляется к цели в пределах дальности заклинания и взрывается, разбрызгивая кислоту.

Сделайте заклинательную атаку дальнего боя против цели. В случае попадания цель немедленно получает 4d4 урона кислотой и еще 2d4 урона кислотой в конце её следующего хода. В случае промаха, стрела задевает цель брызгами кислоты, нанося половину начального урона, и не нанося последующего урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то урон (как начальный, так и последующий) увеличивается на 1d4 за каждый круг выше второго.

Кислотные брызги

Трюк, призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вы выпускаете пузырь кислоты. Выберите одну цель в пределах дальности заклинания или две цели, которые находятся в 5 футах друг от друга. Цель должна сделать успешный спасбросок по Ловкости или получит 1d6 урона кислотой.

Урон заклинания увеличивается на 1d6, по достижению 5 уровня (2d6), 11 уровня (3d6) и 17 уровня (4d6).

Клеймящий удар

2 круг проявление

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: Вы
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Пока действует заклинание, ваше следующее попадание оружием сопровождается мерцанием астрального света. Удар наносит дополнительные 2d6 урона светом, а цель становится видимой, если была невидимой, и начинает светиться тусклым светом в радиусе 5 футов. Пока заклинание не закончится, цель не может стать невидимой.

На более высоких кругах. Когда вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, дополнительный урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше второго.

Клинок пламени

2 круг проявление

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (лист сумаха)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

В вашей свободной руке появляется огненный клинок. По форме и размеру он похож на скимитар. Клинок исчезает, если вы выпускаете его из руки, но вы можете призвать его снова в качестве дополнительного действия.

В качестве действия вы можете сделать заклинательную атаку ближнего боя. При попадании цель получает 3d6 урона огнем.

Клинок пламени излучает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет еще на 10 футов дальше.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то урон увеличивается на 1d6 за каждые 2 круга выше второго.

Клон

8 круг некромантия

Время подготовки: 1 час
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (алмаз стоимостью не менее 1000 зм и по меньшей мере 1 кубический дюйм плоти существа, которого вы собираетесь клонировать. Эти компоненты расходуются при произнесении заклинания. Помимо этого, вам потребуется сосуд стоимостью не менее 2000 зм с герметичной крышкой, и способный вместить Среднее существо, например, большая урна, гроб или хрустальный контейнер, наполненный соленой водой)
Длительность: Мгновенно

Заклинание выращивает неактивного двойника для живого существа на случай смерти. Клон формируется внутри запечатанного сосуда и вырастает до полного размера и зрелого состояния за 120 дней; при желании вы можете создать более молодого клона выбранного существа. Клон остается неактивным в течение неограниченного времени, пока сосуд закрыт.

Если оригинальное существо умирает после того, как клон созрел, то его душа перемещается в клон, если она свобода и желает вернуться. Клон физически идентичен оригиналу и обладает той же личностью, памятью и способностями, но не сохраняет снаряжение. Останки оригинального существа нельзя вернуть к жизни, поскольку его душа уже находится в новом теле.

Контрзаклятье

3 круг ограждение

Время подготовки: 1 реакция, которую вы совершаете, если видите, как существо в пределах 60 футов от вас произносит заклинание
Дальность: 60 футов
Компоненты: С
Длительность: Мгновенно

Вы пытаетесь помешать существу, когда оно произносит заклинание. Если существо произносит заклинание 3 круга или ниже, заклинание не срабатывает. Если оно произносит заклинание 4 круга или выше, то сделайте проверку параметра, используя ваш параметр заклинаний. КС равен 10 + круг заклинания. В случае успеха, заклинание существа проваливается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то вы прерываете заклинание, если его круг меньше или равен кругу ячейки, которую вы использовали.

Конус холода

5 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (конус 60 футов)
Компоненты: В, С, М (маленький хрустальный или

стеклянный конус)
Длительность: Мгновенно

Волна холода вылетает из ваших рук. Каждое существо в 60 футовом конусе должно сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала существо получает 8d8 урона холодом, в случае успеха - половину этого урона.

Существо, убитое этим заклинанием, превращается в замороженную статую, пока не оттает.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше пятого.

Кости земли

6 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

До шести колонн вырываются из земли в указанных вами местах в пределах дальности заклинания. Каждая колонна представляет собой цилиндр диаметром 5 футов и высотой до 30 футов. Поверхность земли, где возникает колонна, должна быть достаточно широкой, чтобы поместить ее. Вы можете вызвать колонну под существом, если оно Среднего размера или меньше. Каждая колонна имеет КБ 5 и 30 ОЗ. Если ОЗ колонны падают до 0, она рассыпается, создавая труднопроходимую местность в радиусе 10 футов до тех пор, пока она не будет расчищена.

Если колонна возникает под существом, оно должно сделать спасбросок по Ловкости или будет поднято колонной. Существо может намеренно провалить спасбросок.

Если потолок или какое-либо препятствие мешает колонне достичь максимальной высоты, то существо, находящееся на колонне, получает 6d6 дробящего урона, и обездвиживается, будучи зажатым между колонной и препятствием.

Обездвиженное существо может попытаться освободиться в качестве действия. Для этого ему необходимо сделать проверку Силы или Ловкости (на его выбор) против КС заклинаний. В случае успеха существо освобождается и слезает с колонны или падает с нее.

Кратчайший путь

6 круг прорицание

Время подготовки: 1 минута
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (набор инструментов для прорицания: косточки, палочки из слоновой кости, карты, зубы или резные руны стоимостью 100 зм, а также объект из того места, куда вы хотите найти путь)
Длительность: Концентрация, до 1 дня

Это заклинание позволяет вам найти кратчайший и наиболее прямой физический путь к определенному месту, которое вы знаете и которое находится на этом плане существования.

Если вы назовете место на другом плане, место, которое передвигается (например, двигающаяся крепость) или обобщенное место (например, логово зеленого дракона), то заклинание не сработает.

Пока действует заклинание, и пока вы находитесь на одном плане с местом назначения, вы знаете на каком расстоянии и в каком направлении находится цель. Если во время путешествия вам приходится выбирать путь, то вы сразу определяете кратчайший путь до цели (но это не значит, что он самый безопасный).

Круг силы

5 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (радиус 30 футов)
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы излучаете божественную энергию, которая искажает и рассеивает магию в пределах 30 футов вокруг вас. Пока действует заклинание, каждое дружественное существо в области действия (включая вас) получает преимущество на спасброски против заклинания и других магических эффектов. Кроме того, если существо делает успешный спасбросок против заклинания или магического эффекта, который уменьшает получаемый урон вдвое, оно не получает урона вообще.

Круг смерти

6 круг некромантия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 150 футов
Компоненты: В, С, М (порошок черной жемчужины стоимостью не менее 500 зм)
Длительность: Мгновенно

Шар отрицательной энергии радиусом 60 футов появляется в указанной вами точке в пределах дальности заклинания. Каждое существо в этой области должно сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала оно получает 8d6 некротического урона, а в случае успеха - половину этого урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга или выше, урон увеличивается на 2d6 за каждый круг выше шестого.

Круг телепортации

5 круг призыв

Время подготовки: 1 минута
Дальность: 10 футов
Компоненты: В, М (редкие мелки; чернила, настоянные на драгоценных камнях стоимостью 50 зм, которые расходуются при произнесении)
Длительность: 1 раунд

Произнося заклинание, вы чертите на земле круг диаметром 10 футов, обозначенный печатями, связывающими ваше местоположение с постоянным кругом телепортации, последовательность печатей которого вы знаете. Он должен быть на одном плане существования с вами. Внутри круга открывается мерцающий портал, который существует до конца вашего следующего хода. Любое существо, которое входит в портал, мгновенно появляется в пределах 5 футов от круга назначения или в ближайшем незанятом месте.

Многие крупные храмы, гильдии и другие важные места имеют постоянные круги телепортации, начерченные где-то в их владениях. Каждый такой круг имеет свою уникальную последовательность печатей, цепочку магических рун, расположенных в определенном порядке. Когда вы впервые получаете возможность произнести это заклинание, вы узнаете последовательности для двух мест на Материальном Плане, которые определяются МП. В ходе ваших приключений вы можете узнать новые последовательности.

Чтобы запомнить новую последовательность вам нужно потратить 1 минуту на ее изучение.

Вы можете создать постоянный круг телепортации, произнося это заклинание в одном месте каждый день в течение одного года. Когда вы делаете это, вам не нужно каждый раз использовать этот круг для телепортации.

Лабиринт

8 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы помещаете существо, которое видите в пределах дальности заклинания, в запутанное подпространство. Цель остается там, пока действует заклинание, или пока существо не выберется из лабиринта.

Цель может попытаться выбраться из лабиринта в качестве действия. Для этого ей необходимо сделать проверку Интеллекта с КС 20. В случае успеха она выбирается из лабиринта, и заклинание заканчивается. (минотавр или гористро автоматически делают успешную проверку).

Когда заклинание заканчивается, цель появляется в том же месте, где она была, или в ближайшем незанятом месте.

Левитация

2 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (маленькая кожаная петля или золотая проволока, согнутая в форме чашки)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Одно существо или объект на ваш выбор в пределах дальности заклинания взлетает вертикально на высоту до 20 футов и остается висеть пока действует заклинание. Это заклинание способно поднять до 500 фунтов веса.

Цель может передвигаться только, отталкиваясь или притягиваясь к неподвижным объектам или поверхностям, до которых может дотянуться (например, стены или потолок), в этом случае вы передвигаетесь так, слово лазаете. В свой ход вы можете изменять высоту цели до 20 футов в любом направлении. Если вы являетесь целью заклинания, то можете подниматься или опускаться в качестве части своего передвижения. В противном случае вы должны тратить действие, чтобы передвигать цель, которая должна находиться в пределах дальности заклинания.

Когда заклинание заканчивается, цель медленно опускается на землю.

Леденящее прикосновение

Трюк, некромантия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 раунд

Вы создаете призрачную, костяную руку около существа в пределах дальности заклинания. Сделайте заклинательную атаку дальнего боя против существа, чтобы атаковать его могильным холодом. При попадании существо получает 1d8 некротического урона и не может восстанавливать ОЗ до начала вашего следующего хода. До этого момента рука цепляется за цель.

Если вы атаковали нежить, то цель также получает помеху на броски атаки против вас, до конца вашего следующего хода.

Урон заклинания увеличивается на 1d8, когда вы достигаете 5 уровня (2d8), 11 уровня (3d8) и 17 уровня (4d8).

Ледяная стена

6 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С, М (маленький кусочек кварца)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы создаете стену льда на любой твердой поверхности в пределах дальности заклинания. Вы можете придать ей форму куполам или шара с радиусом до 10 футов, или создать плоскую поверхность, состоящую из десяти панелей площадью в 10 квадратных футов. Каждая панель должна соприкасаться с другой панелью. В любой форме стена имеет толщину 1 фут и существует на протяжении действия заклинания.

Если стена возникает на месте, где стоит существо, то оно сдвигается в одну из сторон и должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае неудачи, существо получает 10d6 урона холодом, в случае успеха - половину этого урона.

Стена - это объект, который можно повредить и разрушить. Она имеет 12 КБ и 30 ОЗ у каждой секции, и уязвима к урону огнем. Если ОЗ панели падает до 0, она разрушается и оставляет за собой слой холодного воздуха. Существо, которое пытается пройти через этот слой впервые в ход, должно сделать спасбросок по Телосложению. При провале это существо получает 5d6 урона холодом, а при успехе - половину этого урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга или выше, то урон от появления стены увеличивается на 2d6, а урон от холодного воздуха на 1d6 за каждый круг выше шестого.

Ледяной кинжал

1 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: С, М (капля воды или кусочек льда)
Длительность: Мгновенно

Вы создаете осколок льда и метаете его в существо, которое находится в пределах дальности заклинания. Сделайте заклинательную атаку дальнего боя. При попадании цель получает 1d10 колющего урона. Будь то промах или попадание, осколок взрывается. Цель и каждое существо в 5 футах от нее, должны сделать спасбросок по Ловкости или получат 2d6 урона холодом.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то урон холодом увеличивается на 1d6 за каждый круг выше первого.

Ледяной шар Отилюка

6 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 300 футов
Компоненты: В, С, М (маленький хрустальный шар)
Длительность: Мгновенно

Шар морозной энергии вылетает с кончиков ваших пальцев в

указанную вами точку в пределах дальности заклинания и взрывается в радиусе 60 футов. Каждое существо в этой области должно сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала оно получает 10d6 урона холодом, а в случае успеха - половину этого урона.

Если шар попадает в воду или жидкость, состоящую практически из воды (не включая жидких существ), он замораживает её в области 30 квадратных футов и на глубину 6 дюймов. Существа, которые находились на поверхности воды, оказываются пойманы во льду. В качестве действия они могут попытаться вырваться, сделав проверку по Силе против КС ваших заклинаний.

Произнеся заклинание, вы можете не выстреливать шаром, если хотите. Маленький холодный шар, размером с камень для пращи, появляется в вашей руке. В любой момент вы или существо, которому вы дали шар, можете кинуть его (на расстояние до 40 футов) или запустить из пращи (на нормальную дальность пращи). При попадании шар разбивается и создает обычный эффект заклинания. Вы также можете установить шар, не разбивая его. Если шар не был разбит за 1 минуту, то он взрывается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга или выше, то урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше шестого.

Ледяной шторм

4 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 300 футов
Компоненты: В, С, М (щепотка пыли и несколько капель воды)
Длительность: Мгновенно

Град из очень твердого льда начинает идти в цилиндре с радиусом 20 футов и высотой 40 футов в указанной вами точке в пределах дальности заклинания. Каждое существо в цилиндре должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала существо получает 2d8 дробящего урона и 4d6 урона холодом, а при успехе - половину этого урона.

Градины превращают область действия заклинания в труднопроходимую местность.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, то дробящий урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше четвертого.

Лечение

6 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Выберите существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Волна положительной энергии проходит сквозь это существо и восстанавливает ему 70 ОЗ. Заклинание также излечивает слепоту, глухоту и любые болезни. Оно не действует на нежить или големов.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга или выше, то объем исцеления увеличивается на 10 за каждый круг выше шестого.

Личное убежище Морденкайнена

4 круг ограждение

Время подготовки: 10 минут
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С, М (тонкий лист свинца, кусочек непрозрачного стекла, комочек хлопка или сукна и хризолитовый порошок)
Длительность: 24 часа

Вы создаете магически защищенную область в пределах дальности заклинания. Размер области может быть кубом со стороной от 5 до 100 футов. Она существует пока действует заклинание, или пока вы не отмените ее в качестве действия.

Произнося заклинание, вы определяет какими средствами безопасности будет обладать область. Вы можете выбрать несколько или все из ниже перечисленных вариантов:

- Звук не проходит, через границу области.
- Граница области становится темной и туманной, блокируя видимость (даже при использовании темновидения).
- Сенсоры, созданные заклинаниями прорицания, не могут проникнуть внутрь области или появиться внутри нее.
- Существа внутри области не могут быть целью заклинаний прорицания
- Ничто не может телепортироваться в или из области.
- Внутри области запрещены межпланарные перемещения.

Если произносить это заклинание на одном и том же месте в течение года, то эффект становится постоянным.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, то вы можете увеличить размер куба на 100 футов за каждый круг выше четвертого. Таким образом вы можете создать куб со стороной 200 футов, используя ячейку 5 круга.

Ложная аура Нистула

2 круг иллюзия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (маленький шелковый квадратик)
Длительность: 24 часа

Вы касаетесь существа или объекта и помещаете на него иллюзию, которая дает ложную информацию заклинаниям прорицания. Цель должна быть согласна, а объект не должен находиться во владении другого существа.

Произнося заклинание, выберите один или оба эффекта. Они действуют, пока работает заклинание. Если вы будете произносить это заклинание на одно и тоже существо или объект в течение месяца, используя один и тот же эффект, то оно будет действовать до тех пор, пока не будет развеяно.

Ложная аура. Вы можете изменить вид, в котором предстает цель перед заклинаниями и магическими эффектами, например, перед заклинанием обнаружение магии, которое определяет магические ауры. Вы можете сделать так, чтобы обычный объект казался магическим, или магический - немагическим, или изменить магическую ауру объекта, чтобы она принадлежала к другой школе волшебства, которую вы выберете. Если вы используете этот эффект на объект, то можете сделать так, чтобы ложность ауры становилась очевидной для любого, кто возьмет объект в руки.

Маска. Вы изменяете вид, в котором цель предстает перед заклинаниями и магическими эффектами, определяющими определенные типы существ, например, Божественное Чувство паладина или событие, активирующее заклинание знак. Вы выбираете тип существа и другие заклинания и

магические эффекты воспринимают цель так, будто она принадлежит к этому типу или мировоззрению.

Лунный свет

2 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С, М (несколько семян луносемянника и кусочек матового шпата)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Серебряный луч бледного света появляется в указанной вами точке в пределах дальности заклинания и освещает цилиндр радиусом 5 футов и высотой 40 футов. Пока действует это заклинание, тусклый свет заполняет этот цилиндр.

Когда существо заходит в область действия в первый раз за ход или начинает свой ход в ней, его охватывают призрачные языки пламени, обжигающие тело. Существо должно сделать спасбросок по Телосложению. При провале оно получает 2d10 урона светом, а при успехе - половину этого урона.

Оборотень получает помеху на этот спасбросок. В случае провала он мгновенно возвращается в обычную форму и не может изменять ее, пока не покинет область заклинания.

Каждый ход, после произнесения заклинания, вы в качестве действия можете перемещать луч на 60 футов в любом направлении.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то урон увеличивается на 1d10 за каждый круг выше второго.

Луч болезни

1 круг некромантия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Зеленый луч болезнетворной энергии устремляется к выбранной цели в пределах дальности заклинания. Совершите против нее заклинательную атаку дальнего боя. При попадании цель получает 2d8 урона ядом и должно сделать спасбросок по Телосложению. При провале существо отравляется до конца вашего следующего хода.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше первого.

Луч ведьмы

1 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (веточка дерева, в которое попала молния)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Сверкающий голубой луч энергии устремляется к выбранной цели в пределах дальности заклинания, формируя непрерывную электрическую дугу между вами и целью.

Совершите против этой цели заклинательную атаку дальнего боя. При попадании цель получает 1d12 урона молнией. Пока действует заклинание, каждый свой ход в качестве действия вы можете автоматически нанести цели 1d12 урона молнией.

Заклинание заканчивается, если вы совершаете любое другое действие. Оно также заканчивается, если цель оказывается за пределами дальности заклинания или получает полное укрытие от вас.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то начальный урон увеличивается на 1d12 за каждый круг выше первого.

Луч слабости

2 круг некромантия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Черный луч обессиливающей энергии устремляется с вашего пальца в выбранную цель в пределах дальности заклинания. Сделайте заклинательную атаку дальнего боя против этой цели. При попадании цель будет наносить лишь половину урона атаками, использующими Силу, пока не закончится действие заклинания.

В конце каждого хода, цель может сделать спасбросок по Телосложению, чтобы освободиться от заклинания. При успехе оно заканчивается.

Луч холода

Трюк, проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Холодный луч голубовато-белого света устремляется к цели в пределах дальности заклинания. Сделайте заклинательную атаку дальнего боя против этой цели. При попадании она получает 1d8 урона холодом, а ее скорость уменьшается на 10 футов до начала вашего следующего хода.

Урон заклинания увеличивается на 1d8, когда вы достигаете 5 уровня (2d8), 11 уровня (3d8) и 17 уровня (4d8).

Магическая стрела

1 круг проявление

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: мгновенно

Вы создаете три сверкающих заряда магической энергии. Каждый заряд попадает в выбранное вами существо в пределах дальности заклинания. Заряд наносит 1d4 + 1 урона силой. Все заряды наносят удар одновременно, и вы можете направить их в одну цель или в несколько.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то заклинание создает один дополнительный заряд за каждый круг выше первого.

Магический круг

3 круг ограждение

Время подготовки: 1 минута
Дальность: 10 футов
Компоненты: В, С, М (святая вода или смесь серебряного и железного порошка стоимостью не менее 100 зм, которые расходуются при произнесении)

Длительность: 1 час

Вы создаете цилиндр радиусом 10 футов и высотой 20 футов в указанной точке, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Там, где цилиндр пересекается с полом или другой поверхностью, появляются светящиеся руны.

Выберите один или несколько из следующих типов существ: божественные существа, элементали, феи, демоны или нежить. Круг влияет на существ выбранного типа следующим образом:

- Существо не может по своей воле войти в цилиндр, не используя магию. Если существо пытается попасть в него при помощи телепортации или межпланарного перемещения, оно должно сделать спасбросок по Харизме.
- Существо получает помеху на броски атаки против существ, находящихся в цилиндре.
- Цели внутри цилиндра не могут быть очарованы, напуганы или одержимы существом.

Когда вы произносите заклинание, вы можете сделать так, чтобы оно работало в обратном направлении, не давая существу выбранного типа покинуть цилиндр и защищая цели вокруг него.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, длительность заклинания увеличивается на 1 час за каждый круг выше третьего.

Магическое око

2 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (немного меха летучей мыши)
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы создаете невидимый, магический глаз, который парит в воздухе, пока действует заклинание.

Вы телепатически получаете визуальную информацию от глаза, который имеет нормальное зрение и темновидение на 30 футов. Глаз может видеть во всех направлениях.

В качестве действия вы можете передвинуть глаз на 30 футов в любом направлении. Глаз может двигаться куда угодно без ограничений, однако не может перейти на другой план существования. Твердые поверхности блокируют движение глаза, но он может протиснуться в промежуток диаметром в 1 дюйм.

Малая иллюзия

Трюк, иллюзия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: С, М (немного овечьей шерсти)
Длительность: 1 минута

Вы создаете звук или образ объекта в пределах дальности заклинания. Он существует, пока действует заклинание, пока вы не отзовете его в качестве действия, или пока не произнесете это заклинание снова.

Если вы создаете звук, то его громкость может варьироваться от шепота до крика. Это может быть ваш или чей-то голос, рык льва, бой барабанов или любой другой звук на ваш выбор. Звук раздается не ослабевая, пока действует заклинание, или вы можете создать отдельные звуки, раздающиеся через промежутки времени.

Если вы создаете образ объекта, например, стула, следов или маленького сундука, то он должен умещаться в куб со стороной 5 футов. Образ не может создавать звуки, свет, запах или любой другой сенсорный эффект. Физическое взаимодействие с образом дает понять, что это иллюзия, поскольку сквозь нее проходят вещи.

Если существо использует действие, чтобы изучить звук или образ, оно может определить, что это иллюзия, если сделает успешную проверку Интеллекта (Анализ) против вашего КС заклинаний. Если существо узнает, что это иллюзия, то она становится более слабой для него.

Маленькие метеоры Мельфа

3 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (селитра, сера и хвойная смола в форме шарика)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы создаете вокруг себя шесть маленьких метеоров. Они парят в воздухе и вращаются вокруг вас, пока действует заклинание. В момент произношения заклинания, а затем каждый ход в качестве дополнительного действия вы можете выстрелить одним или двумя метеорами в одну или две цели в пределах 120 футов от вас. Долетев до цели или столкнувшись с твердой поверхностью, метеор взрывается. Каждое существо в 5 футах от места взрыва должно совершить спасбросок по Ловкости. При провале существо получает 2d6 урона огнем, а при успехе – половину.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, число призываемых метеоров увеличивается на 2 за каждый круг выше третьего.

Малое восстановление

2 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вы касаетесь существа и можете снять одну болезнь или другое состояние, которое воздействует на него. Это может быть слепота, глухота, паралич или яд.

Мантия крестоносца

3 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы излучаете священную силу в радиусе 30 футов, пробуждая смелость в дружественных существах. Пока действует это заклинание, аура перемещается вместе с вами. Находясь в ней, каждое невраждебное вам существо (включая вас) наносит 1d4 урона светом, когда попадает атакой оружием.

Маскировка

1 круг иллюзия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час

Благодаря этому заклинанию ваша одежда, доспехи, оружие и другое одетое снаряжение выглядят иначе, пока оно действует. Вы можете казаться на 1 фут выше или ниже, или быть толще или стройнее. Вы не можете изменить тип своего тела, поэтому должны выбрать форму, которая имеет такое же расположение конечностей. В остальном вид иллюзии зависит от вас.

Изменения, созданные этим заклинанием, легко заметны при физическом обследовании. Например, если вы используете его, чтобы создать шляпу у себя на голове, то объекты будут проходить через неё; любой, кто прикоснется к ней почувствует только вашу голову и волосы. Если вы используете его, чтобы казаться стройнее, чем вы на самом деле, то любой, кто близко подойдет к вам, столкнется с вашей невидимой частью.

Чтобы раскрыть маскировку, существо может обследовать вашу внешность в качестве действия и совершить успешную проверку Интеллекта (Анализ) против вашего КС заклинаний.

Массовое внушение

6 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, М (язык змеи и кусочек медовых сот или капля сладкого масла)
Длительность: 24 часа

Вы внушаете образ действий (ограниченный одним-двумя предложениями) и магически влияете на 12 существ, которых вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Существа должны слышать и понимать вас. Существа, которых нельзя очаровать, имунны к воздействию этого заклинания. Внушение должно казаться существу рациональным. Если вы попросите его заколоть себя, броситься на копье или иначе нанести себе вред, заклинание закончится.

Каждое существо должно сделать спасбросок по Мудрости. При неудаче оно следует указанному вами образу действий по мере своих возможностей. Этот образ действий может длиться на всем протяжении заклинания. Если его можно закончить раньше, то заклинание заканчивается, когда существо выполняет то, о чем вы его попросили.

Вы можете указывать конкретные условия, в которых существо будет действовать определенным образом. Например, вы можете внушить рыцарю, чтобы он отдал своего боевого коня первому встреченному нищему. Если условие не было выполнено, прежде чем заклинание закончилось, то действие не будет выполнено.

Если вы или любой из ваших компаньонов наносит урон цели, то заклинание заканчивается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга, то длительность заклинания 7 дней, 8 круга - 30 дней, 9 круга - год и один день.

Массовое исцеление ран

5 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Волна целительной энергии исходит из выбранной вами точки в пределах дальности заклинания. Выберите до шести существ в сфере радиусом 30 футов вокруг этой точки. Каждое из них восстанавливает ОЗ, равные 3d8 + ваш модификатор параметра заклинаний. Это заклинание не действует на нежить или големов.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, то исцеление увеличивается на 1d8 за каждый круг выше пятого.

Массовое исцеляющее слово

3 круг проявление

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенно

Произнося целительные слова, выберите до шести существ, которых вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Они восстанавливают ОЗ, равные 1d4 + ваш модификатор параметра заклинаний. Это заклинание не действует на нежить или големов.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то исцеление увеличивается на 1d4 за каждый круг выше третьего.

Массовое лечение

9 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Огромная волна целительной энергии исходит от вас. Вы восстанавливаете до 700 ОЗ, которые можете распределить между любым количеством существ, которых вы видите в пределах дальности заклинания. Существа, которых лечит это заклинание, также исцеляются от любых болезней и эффектов, которые вызывают слепоту или глухоту. Заклинание не действует на нежить или големов.

Мгновенный призыв Дромиджа

6 круг призыв (ритуальное)

Время подготовки: 1 минута
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (сапфир стоимостью 1000 зм)
Длительность: До развеивания

Вы касаетесь объекта весом не более 10 фунтов и размером не более 6 футов с любой из сторон. Заклинание оставляет невидимую отметку на его поверхности, а также наносит невидимое название объекта на сапфир, который вы использовали в качестве материального компонента. Каждый раз, когда вы произносите это заклинание, вы должны использовать другой сапфир.

В любой момент после этого, в качестве действия вы можете сказать название объекта и сломать сапфир. Названный объект мгновенно появляется в вашей руке независимо от его физической или планарной дальности, а заклинание заканчивается.

Если другое существо держит его в руках, то разрушение сапфира не перемещает объект к вам, но вы узнаете, кто им владеет, и приблизительное местонахождение этого существа в данный момент.

Заклинание развеять магию или другой подобный эффект, примененные на сапфир, развеивают это заклинание.

Медленное падение

2 круг преобразование

Время подготовки: 1 реакция, которую вы совершаете, когда вы или существо в пределах 60 футов от вас падаете.
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, М (маленькое перо или кусочек пуха)
Длительность: 1 минута

Выберите до пяти падающих существ в пределах дальности заклинания. Скорость падения существ снижается до 60 футов за раунд, пока не закончится заклинание. Если существо приземляется до окончания заклинания, то оно не получает урона от падения и может приземлиться на ноги. После этого заклинание заканчивается.

Мерцание

3 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута

Пока действует заклинание, бросайте d20 в конце каждого своего хода. При результате 11 и выше, вы исчезаете с текущего плана существования и оказываетесь на Эфирном Плане (заклинание не срабатывает и расходуется, если вы уже находитесь на этом плане). В начале своего хода или в конце заклинания, если вы находитесь на Эфирном Плане, то вы возвращаетесь в любое незанятое место, находящееся в пределах 10 футов от того места, где вы исчезли. Если такого места нет, то вы оказываетесь в ближайшем незанятом месте (выбирается случайно, если таких мест несколько). В качестве действия вы можете отменить это заклинание.

Находясь на Эфирном Плане, вы можете видеть и слышать происходящее на плане, откуда вы прибыли, но в оттенках серого и только в пределах 60 футов. Вы можете взаимодействовать только с другими существами Эфирного Плана. Существа, которые не находятся на нем, не могут воспринимать или воздействовать на вас, если не имеют соответствующую способность.

Метеоритный дождь

9 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 1 миля
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Пылающие шары падают на землю в четырех разных местах, которые вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Каждое существо, которое находится в сфере радиусом 40 футов вокруг места падения, должно сделать спасбросок по Ловкости. При провале существо получает 20d6 огненного урона и 20d6 дробящего урона, а при успехе - половину этого урона. Существо, оказавшееся в области падения нескольких шаров, получает урон только раз.

Заклинание повреждает объекты в области действия и поджигает любые воспламеняющиеся объекты, которые не находятся во владении других существ.

Метка охотника

1 круг прорицание

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: 90 футов
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы выбираете существо, которое можете видеть в пределах дальности заклинания, и помечаете его в качестве своей добычи. Пока действует заклинание, вы наносите 1d6 дополнительного урона всякий раз, когда попадаете по цели оружием. Вы также получаете преимущество на проверки Мудрости (Восприятие) или Мудрости (Выживание), чтобы найти цель. Если ОЗ цели падают до 0 до того, как заклинание закончится, то в следующих ход вы можете поместить метку на новое существо в качестве дополнительного действия.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 или 4 круга, то вы можете поддерживать концентрацию на заклинании до 8 часов. Если используете ячейку 5 круга или выше - до 24 часов.

Меткий удар

Трюк, прорицание

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: С
Длительность: Концентрация, до 1 раунда

Вы протягиваете руку и указываете пальцем на существо в пределах дальности заклинания. Ваша магия на мгновение позволяет вам увидеть слабые места в защите цели. В ваш следующий ход, вы получаете преимущество на первый бросок атаки против этой цели, если заклинание не закончилось.

Меч Морденкайнена

7 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (миниатюрный платиновый меч с рукояткой из меди и цинка стоимостью 250 зм)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы создаете воплощение силы в форме меча, который парит в воздухе, пока действует заклинание.

Когда меч появляется, сделайте заклинательную атаку ближнего боя против цели, которая находится в пределах 5 футов от меча. При попадании цель получает 3d10 урона силой.

Пока заклинание действует, каждый свой ход в качестве дополнительного действия вы можете перемещать его на расстояние до 20 футов и повторять атаку против того же существа или другого.

Мираж

4 круг иллюзия

Время подготовки: 10 минут
Дальность: 300 футов
Компоненты: В, С, М (камень, веточка и зелень)
Длительность: 24 часа

Вы изменяете естественную местность в кубе со стороной 150 футов так, что она выглядит, звучит и пахнет как другой тип естественной местности. Таким образом, поля и равнины

или дорога может стать болотами, холмами, расщелинами или другой непроходимой местностью. Пруд может стать зеленой рощей, пропасть - пологим холмом, а усыпанный камнями овраг - ровной дорогой. Рукотворные сооружения, снаряжение и существа не изменяют свой вид.

Осязаемые характеристики местности не меняются, поэтому существа, которые зайдут на эту территорию, быстро заметят, что это иллюзия. Если наощупь разница не очевидна, то существо может тщательно обследовать иллюзию, сделав проверку Интеллекта (Анализ) против вашего КС заклинаний. Существо, которое осознает иллюзию, видит ее только как нечеткое изображение, наложенное на местность.

Миссия

5 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: 30 дней

Вы отдаете магический приказ существу, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания, заставляя выполнять какое-то действие или воздержаться от определенного образа действий. Если существо может понимать вас, то оно должно сделать успешный спасбросок по Мудрости или будет очаровано вами на время действия заклинания. Находясь в этом состоянии, оно получает 5d10 психического урона всякий раз, когда оно действует вразрез с вашими указаниями, но не более одного раза в день. Существо, которое не понимает вас, не восприимчиво к заклинанию.

Вы можете отдать любую команду на ваш выбор, кроме той, которая повлечет за собой чью-либо смерть. Приказ сделать самоубийство завершает заклинание.

Вы можете досрочно завершить заклинание в качестве действия. Заклинания снятие проклятия, улучшенное восстановление или исполнение желаний также развеивают его.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 или 8 круга, то длительность увеличивается до 1 года. Если вы используете ячейку 9 круга, то заклинание действует до тех пор, пока не будет снято одним из вышеупомянутых заклинаний.

Мистический выстрел

Трюк, проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Сверкающий луч энергии устремляется к цели в пределах дальности заклинания. Сделайте заклинательную атаку дальнего боя. При попадании цель получает 1d10 урона силой.

На более высоких уровнях заклинание создает добавочные лучи энергии: два луча на 5 уровне, три луча на 11 уровне и четыре луча 17 уровне. Вы можете направить лучи в одну цель или в разные. Для каждого луча делайте отдельный бросок атаки.

Молния

3 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (линия 100 футов)
Компоненты: В, С, М (кусочек меха и палочка из янтаря, хрусталя или стекла)
Длительность: Мгновенно

Удар молнии формирует волну длиной 100 футов и шириной 5 футов, которая распространяется в указанном вами направлении. Каждое существо в зоне действия должно сделать спасбросок по Ловкости. При провале оно получает 8d6 урона молнией, а при успехе - половину этого урона.

Молния поджигает любые воспламеняющиеся объекты, которые не находятся во владении существ.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше третьего.

Наблюдение

5 круг прорицание

Время подготовки: 10 минут
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (фокус стоимостью не менее 1000 зм, например, хрустальный шар, серебряное зеркало или купель, наполненная святой водой)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы можете видеть и слышать определенное существо на ваш выбор, которое находится на одном плане с вами. Выбранная вами цель должна сделать спасбросок по Мудрости, сложность которого зависит от того, насколько хорошо вы знаете цель, и от наличия какой-либо физической связи с целью. Если цель знает о том, что вы произносите заклинание, она может добровольно провалить спасбросок, если хочет, чтобы за ней наблюдали.

Знание	Модификатор
Из вторых рук (вы слышали о цели)	+5
Лично (вы встречали цель)	0
Близко (вы хорошо знаете цель)	-5

Связь	Модификатор
Портрет или картина	-2
Имущество или одежда	-4
Часть тела, локон волос, ногти и так далее	-10

При успешном спасброске, заклинание не срабатывает, и вы не можете использовать его на эту цель повторно в течение 24 часов.

При провале, заклинание создает невидимый сенсор в пределах 10 футов от цели. Вы можете видеть и слышать через него, словно вы сами находитесь там. Сенсор двигается вместе с целью, оставаясь в пределах 10 футов от нее. Существо, которое может видеть невидимые объекты, видит сенсор, который выглядит как светящийся шар размером с кулак.

Вместо наблюдения за существом, вы можете выбрать место, которое видели прежде, в качестве цели заклинания. В этом случае сенсор появляется в этом месте и не двигается.

Наводящая стрела

1 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 раунд

Вспышка света устремляется к выбранной цели в пределах дальности заклинания. Совершите заклинательную атаку дальнего боя против цели. При попадании она получает 4d6 урона светом, а следующий бросок атаки, сделанный против этой цели до конца вашего следующего хода, получает преимущество благодаря таинственному свечению, которое освещает цель.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше первого.

Нанесение ран

1 круг некромантия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Сделайте заклинательную атаку ближнего боя против существа, которое находится в вашей досягаемости. При попадании цель получает 3d10 некротического урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, урон увеличивается на 1d10 за каждый круг выше первого.

Находчивость

8 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В
Длительность: 1 час

Пока действует заклинание, всякий раз, когда вы делаете проверку по Харизме, вы можете заменить результат броска на 15. Кроме того, независимо от того, что вы говорите, магия, которая определяет правдивость ваших слов, всегда считает, что вы говорите правду.

Нашествие насекомых

5 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 300 футов
Компоненты: В, С, М (несколько песчинок сахара, зерен и мазок жира)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Рой саранчи заполняет сферу радиусом 20 футов вокруг выбранной вами точки в пределах дальности заклинания. Сфера огибает углы. Она остается до тех пор, пока действует заклинание. Область действия считается слегка затемненной и труднопроходимой.

В момент появления сферы, каждое существо внутри должно сделать спасбросок по Телосложению. При провале оно получает 4d10 колющего урона, а при успехе - половину этого урона. Существо также должно сделать аналогичный спасбросок, если первый раз за ход оказывается в области действия заклинания или заканчивает свой ход в ней.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, урон увеличивается на 1d10 за каждый круг выше пятого.

Небесные письмена

2 круг преобразование (ритуальное)

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Видимость
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 часа

В указанной вами части неба, которую вы можете видеть, возникает до десяти слов. Слова выглядят так, словно состоят из облаков, и остаются на одном месте, пока действует заклинание, после чего рассеиваются. Сильный ветер может рассеять их и досрочно закончить заклинание.

Невидимое письмо

1 круг иллюзия (ритуальное)

Время подготовки: 1 минута
Дальность: Касание
Компоненты: С, М (чернила с содержанием свинца, стоимостью не менее 10 зм, которые расходуются при произнесении.
Длительность: 10 дней

Вы пишете на пергаменте, бумаге или другом подходящем материале и создаете на нем иллюзию, которая длится до тех пор, пока действует заклинание.

Для вас и существ, которых вы выбрали при произнесении заклинания, текст выглядит обычным, написанным вашей рукой. Для всех остальных текст написан на неизвестном и непонятном языке. Альтернативно, вы можете сделать так, чтобы текст выглядел как абсолютно другое сообщение, написанное другой рукой и на другом языке, но вы должны знать этот язык.

Если заклинание развеяно, то исчезает как оригинальный текст, так и иллюзия.

Существо с истинным зрением может прочитать скрытое сообщение.

Невидимость

2 круг иллюзия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (ресница, покрытая гуммиарабиком)
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Существо, которого вы коснулись, становится невидимым на время действия заклинания. Все снаряжение персонажа также становится невидимым до тех пор, пока оно на нем. Заклинание заканчивается, если цель атакует или произносит заклинание.

На более высоких уровнях. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, вы можете использовать его на одну дополнительную цель за каждый круг выше второго.

Невидимый слуга

1 круг призыв (ритуальное)

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (отрезок струны и кусочек дерева)
Длительность: 1 час

Заклинание создает незримую, неразумную и бесформенную силу, которая выполняет простые задачи по вашей команде до тех пор, пока не кончится заклинание. Слуга возникает в любом незанятом месте в пределах дальности заклинания. Он имеет 10 КБ, 1 ОЗ, 2 Силы и не может атаковать. Если его ОЗ падают до 0, заклинание заканчивается.

Каждый ход в качестве дополнительного действия вы можете телепатически отдать слуге приказ двигаться на расстояние до 15 футов и взаимодействовать с объектом. Слуга может выполнять простые задачи, на которые способен простой слуга-человек, например, принести вещь, постирать одежду, починить предмет, зажечь огонь, подать пищу или налить вино. Каждый раз, когда вы отдаете приказ, слуга выполняет его по мере своих возможностей, пока не выполнит, а затем ждет следующего приказа.

Если вы отдадите приказ, который заставит слугу удалиться от вас более чем на 60 футов, то заклинание закончится.

Необнаружимость

3 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (щепотка алмазного порошка стоимостью 25 зм, посыпанная на цель, которая расходуется при произнесении)
Длительность: 8 часов

Вы касаетесь цели и скрываете её от наблюдения при помощи магии прорицания, пока действует заклинание. Целью может быть согласное существо или объект не больше 10 футов по любой из сторон. Цель нельзя выбрать в качестве цели заклинаний прорицания, а сенсоры, созданные этими заклинаниями, не видят её.

Нетленные останки

2 круг некромантия (ритуальное)

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (щепотка соли и кусочек меди, которые помещаются на глаза трупа и должны оставаться на всем протяжении заклинания)
Длительность: 10 дней

Вы касаетесь трупа или других останков. Пока действует заклинание, цель защищена от разложения и не может стать нежитью.

Заклинание также эффективно увеличивает ограничение по времени на воскрешение цели, поскольку время, проведенное под воздействием этого заклинания, не учитывается временным ограничением таких заклинаний, как поднять мертвого.

Неудержимая пляска Отто

6 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Выберите одно существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Цель немедленно начинает смешной танец, прыгая и притопывая ногами. Существа, которых нельзя очаровать, имунны к этому заклинанию.

Танцующее существо тратит все свое передвижение на танец, не покидая своего места, и получает помеху на спасброски по Ловкости и броски атаки. Пока существо находится под воздействием заклинания, другие существа получают преимущество на броски атаки против него. В качестве действия существо может сделать спасбросок по Мудрости, чтобы вернуть контроль над собой. В случае успеха заклинание заканчивается.

Обжигающий луч

2 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 20 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вы создаете три огненных луча, которые устремляются к цели в пределах дальности заклинания. Вы можете запустить их в одну цель или в разные.

Сделайте заклинательную атаку дальнего боя для каждого луча. При попадании цель получает 2d6 урона огнем.

На более высоких кругах. Когда вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, вы создаете дополнительный луч за каждый круг выше второго.

Обжигающий удар

1 круг проявление

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: Вы
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Пока действует это заклинание, при следующем попадании атакой ближнего боя, ваше оружие раскаляется добела и наносит дополнительные 1d6 урона огнем, поджигая цель. В начале каждого своего хода, пока действует заклинание, цель должна делать спасбросок по Телосложению. При провале она получает 1d6 урона огнем. При успехе заклинание кончается. Если цель или другое существо в 5 футах от нее используют действие, чтобы потушить огонь, или какой-то другой эффект потушит его (например, цель окажется в воде) то заклинание заканчивается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то начальный доп. урон атаки увеличивается на 1d6 за каждый круг выше первого.

Облако кинжалов

2 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (осколок стекла)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Куб со стороной 5 футов вокруг выбранного вами места в пределах дальности заклинания заполняется крутящимися кинжалами. Существо получает 4d4 режущего урона, когда впервые за ход входит в область действия заклинания или начинает свой ход в ней.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то урон увеличивается на 2d4 за каждый круг выше второго.

Облако смерти

5 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 10 минут

В указанном вами месте в пределах дальности заклинания появляется сфера радиусом 20 футов, заполненная ядовитым зеленовато-желтым туманом. Туман огибает углы. Он продолжается до тех пор, пока действует заклинание, или пока сильный ветер не развеет туман. Область действия считается сильно затемненной.

Когда существо впервые за ход входит в область действия или начинает свой ход в ней, оно должно сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала оно получает 5d8 урона ядом, а в случае успеха - половину этого урона. Существа подвергаются воздействию заклинания, даже если они задерживают дыхание или вовсе не нуждаются в дыхании.

В начале каждого вашего хода туман сдвигается на 10 футов в противоположную от вас сторону. Поскольку пары тяжелее воздуха, они стелются по земле, заполняя любые впадины.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше пятого.

Облако тумана

1 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 часа

В указанной вами точке в пределах дальности заклинания возникает сфера тумана радиусом 20 футов. Туман огибает углы, а его область считается сильно затемненной. Туман существует до тех пор, пока действует заклинание, или пока умеренный ветер (не менее 10 миль в час) не развеет его.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то радиус тумана растет на 20 футов каждый круг выше первого.

Облачение ветра

6 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Пока действует заклинание, вас окружает ветер, давая вам следующие преимущества:

- Атаки оружием дальнего боя против вас получают помеху.
- Вы можете летать со скоростью 60 футов. Если вы находитесь в воздухе, когда заклинание заканчивается, то вы падаете, если не можете каким-либо образом предотвратить это.
- В качестве действия вы можете создать область ураганного ветра объемом 15 кубических футов в точке, которую вы можете видеть в пределах 60 футов от вас. Каждое существо в этой области должно сделать спасбросок по Телосложению. При провале существо получает 2d10 дробящего урона, а при успехе – половину. Если существо Большого размера или меньше проваливает спасбросок, его отталкивает на 10 футов от центра области.

Облачение камня

6 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Пока действует заклинание, кусочки камня покрывают ваше тело, давая вам следующие преимущества:

- Вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия.
- В качестве действия вы можете вызвать небольшое землетрясение с радиусом 15 футов вокруг вас. Другие существа в этой области должны сделать успешный спасбросок по Ловкости или будут сбиты с ног.
- Вы можете передвигаться по труднопроходимой местности, состоящей из земли или камня, не замедляясь при этом. Вы можете проходить сквозь твердую землю или камень так, словно это воздух, не разрушая их, однако не можете закончить там свой ход. Если вы заканчиваете свой ход находясь внутри земли или камня, то вас выталкивает на ближайшее незанятое место, заклинание заканчивается, а вас оглушает до конца вашего следующего хода.

Облачение льда

6 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Пока действует заклинание, ваше тело покрывается инеем, давая вам следующие преимущества:

- Вы получаете иммунитет к урону холодом, а также сопротивление к огненному урону.
- Вы можете передвигаться по труднопроходимой местности, состоящей из льда или снега, не замедляясь при этом.
- Земля в радиусе 10 футов вокруг вас покрывается льдом и считается труднопроходимой местностью для других существ. Эта область перемещается вместе с вами.
- В качестве действия вы можете создать 15 футовый конус морозного ветра, который исходит из вашей руки в выбранном вами направлении. Каждое существо в конусе должно сделать спасбросок по Телосложению. При провале оно получает 4d6 урона холодом, а при успехе – половину. Скорость существа, провалившего спасбросок, снижается вдвое до начала вашего следующего хода.

Облачение огня

6 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Пока действует заклинание, ваше тело охватывают языки

пламени, испуская яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет еще на 30 футов дальше. Этот огонь не наносит вам никакого вреда, а вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете иммунитет к огненному урону, а также сопротивление к урону холодом.
- Любое существо, которое в первый раз за ход подходит к вам на расстояние 5 футов или заканчивает свой ход там, получает 1d10 урона огнем.
- В качестве действия вы можете создать полосу огня длиной 15 футов и шириной 5 футов, которая исходит от вас в любом выбранном вами направлении. Любое существо, оказавшееся в этой области, должно совершить спасбросок по Ловкости. При провале оно получает 4d8 урона огнем, а при успехе – половину этого урона.

Обморожение

Трюк, проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Сильный холод окружает одно существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Оно должно совершить спасбросок по Телосложению. При провале цель получает 1d6 урона холодом и помеху на следующий бросок атаки оружием, который она совершит до конца своего следующего хода.

Урон заклинания увеличивается на 1d6, когда вы достигаете 5 уровня (2d6), 11 уровня (3d6) и 17 уровня (4d6).

Обнаружение животных и растений

2 круг прорицание (ритуальное)

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (немного меха ищейки)
Длительность: Мгновенно

Опишите или назовите определенный вид животного или растения. Концентрируясь на звуках природы вокруг вас, вы узнаете направление и расстояние ближайшего животного или растения этого вида в пределах 5 миль, если таковое имеется.

Обнаружение Зла и Добра

1 круг прорицание

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Пока действует заклинание, вы узнаете, когда в пределах 30 футов от вас появляется аберрация, божественное существо, элементаль, фея, демон или нежить, а также местоположение этих существ. Аналогично, вы узнаете, если в пределах этого радиуса есть предметы, которые были освящены или прокляты.

Заклинание проходит через большинство препятствий, но его останавливает камень толщиной 1 фут, металл толщиной 1 дюйм, тонкий слой свинца, дерево или земля толщиной 3 фута.

Обнаружение ловушек

2 круг прорицание

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вы чувствуете наличие любых ловушек, которые находятся в прямой видимости в пределах дальности заклинания.

Ловушкой считается любое умышленно созданное устройство или заклинание, создающее внезапный эффект, который вы считаете вредным или нежелательным. Поэтому заклинание почувствует область заклинания тревога, охранные руны, механические ловушки, но не обнаружит прогнивший пол, обрушивающийся потолок или незаметную яму.

Это заклинание лишь сообщает, что ловушка есть. Вы не узнаете местоположение каждой ловушки, но в общем узнаете, какую опасность она представляет.

Обнаружение магии

1 круг прорицание (ритуальное)

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Пока действует заклинание, вы чувствуете наличие магии в 30 футах вокруг вас. Если вы чувствуете магию таким образом, то в качестве действия вы можете увидеть ауры всех существ и предметов в области, наделенных магией, вы также узнаете школу магии, если она есть.

Заклинание проходит через большинство препятствий, но его останавливает камень толщиной 1 фут, металл толщиной 1 дюйм, тонкий слой свинца, дерево или земля толщиной 3 фута.

Обнаружение предметов

2 круг прорицание

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (раздвоенная веточка)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Опишите или назовите предмет, который вам знаком. Вы чувствуете, в каком направлении он находится, если он в пределах 1000 футов от вас. Если предмет перемещается, то вы узнаете направление движения.

Заклинание может обнаружить конкретный предмет, известный вам, если вы видели его вблизи (30 футов) хотя бы раз. Альтернативно, вы можете обнаружить ближайший предмет определенного типа, например, определенную одежду, драгоценности, мебель, инструменты или оружие.

Это заклинание не может обнаружить предмет, если слой свинца, даже очень тонкий, блокирует прямой путь между вами и предметом.

Обнаружение существ

4 круг прорицание

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (кусочек шерсти ищейки)
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Опишите или назовите существо, которое вам знакомо. Вы чувствуете, в каком направлении оно находится, если оно в пределах 1000 футов от вас. Если существо перемещается, то вы узнаете направление движения.

Заклинание может обнаружить конкретное существо, известное вам, если вы видели его вблизи (30 футов) хотя бы раз. Если описанное или названное вами существо, находится под воздействием заклинания перевоплощение, то заклинание не сможет его обнаружить.

Оно также не может обнаружить существо, если прямой путь до него блокируется 10 футами текущей воды.

Обнаружение яда и болезней

1 круг прорицание (ритуальное)

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (лист тиса)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Пока действует заклинание, вы чувствуете наличие и местоположение ядов, ядовитых существ и болезней в пределах 30 футов вокруг вас. Вы также узнаете тип каждого яда, ядовитого существа и болезни.

Заклинание проходит через большинство препятствий, но его останавливает камень толщиной 1 фут, металл толщиной 1 дюйм, тонкий слой свинца, дерево или земля толщиной 3 фута.

Образ

3 круг иллюзия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек овечьей шерсти)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы создаете образ объекта, существа или другого видимого явления, которое помещается в куб со стороной 20 футов. Образ появляется в выбранном вами месте в пределах дальности заклинания и существует до тех пор, пока оно действует. Образ выглядит абсолютно реальным, включая звуки, запахи и температуру, соответствующие выбранной вами вещи. Однако вы не можете создать достаточный жар или холод, чтобы нанести урон, достаточно громкий звук, чтобы нанести урон звуком или оглушить цель, или запах, который может вызвать тошноту (например, вонь троглодита).

До тех пор, пока вы находитесь в пределах дальности иллюзии, вы можете перемещать ее в качестве действия в любое другое место в пределах дальности заклинания. Когда иллюзия перемещается, вы можете изменять ее внешний вид так, чтобы ее передвижение казалось естественным.

Например, если вы создали образ существа, вы можете сделать так, чтобы казалось, будто оно идет. Аналогично, вы можете сделать так, чтобы иллюзия издавала различные звуки, вплоть до поддержания разговора.

Физическое взаимодействие с образом позволяет понять, что это иллюзия, поскольку вещи проходят сквозь нее. В качестве действия существо может обследовать образ и определить, что это иллюзия, сделав успешную проверку Интеллекта (Анализ) против вашего КС заклинаний. Если существо узнает, что это иллюзия, то оно может видеть сквозь нее, а другие сенсорные качества иллюзии становятся слабее.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, то заклинание существует до тех пор, пока его не развеют, не требуя концентрации.

Обратное притяжение

7 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 100 футов
Компоненты: В, С, М (магнетит и железные опилки)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Заклинание обращает силу притяжения в цилиндре радиусом 50 футов и высотой 100 футов вокруг указанной вами точки в пределах дальности заклинания. Все существа и объекты, которые не удерживаются на земле каким-либо образом, начинают падать вверх, пока не достигнут вершины области действия. Существо может сделать спасбросок по Ловкости, чтобы успеть схватиться за какой-либо закрепленный объект и остаться на земле.

Если на пути падения встречается твердый объект (например, потолок), то падающие объекты и существа ударяются об него как при обычном падении. Если объект или существо достигают вершины области заклинания, то они остаются там, пока оно действует, слегка покачиваясь.

После окончания заклинания, объекты и существа падают обратно.

Общение с животными

1 круг прорицание (ритуальное)

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С
Длительность: 10 минут

Пока действует заклинание, вы получаете способность понимать и вербально общаться с животными. Разум и сознание большинства животных ограничивается их Интеллектом, но как минимум, они могут сообщить вам информацию о близлежащих областях и монстрах, а также то, что они видели в течение последнего дня. По усмотрению МП вы можете убедить животное выполнить для вас небольшое поручение.

Общение с мертвыми

3 круг некромантия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 10 футов
Компоненты: В, С, М (горящий фимиам)
Длительность: 10 футов

Вы даруете подобие жизни и разума выбранному вами трупу в пределах дальности заклинания, позволяя ему отвечать на ваши вопросы. Труп должен иметь рот и не быть нежитью. Заклинание не срабатывает, если труп был целью этого заклинания менее 10 дней назад.

Пока действует заклинание, вы можете задать трупу до пяти вопросов. Труп знает только то, что он знал при жизни, включая языки. Ответы обычно краткие, загадочные и повторяющиеся, а труп не обязан давать вам правдивые ответы, если вы враждебны к нему или он считает вас врагом. Заклинание не возвращает душу существа в тело, лишь оживляет его сущность. Поэтому труп не может узнать

новую информацию, не осознает то, что произошло с момента его смерти и не может размышлять о том, что произойдет.

Общение с природой

5 круг прорицание (ритуальное)

Время подготовки: 1 минута
Дальность: Вы
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

На мгновение вы становитесь едины с природой и получаете информацию об окружающей местности. На открытом воздухе это заклинание дает вам информацию о территории в пределах 3 миль вокруг вас. В пещерах и других природных подземных условиях радиус ограничен 300 футами. Оно не действует там, где природа была заменена постройками, то есть в подземельях и городах.

Вы мгновенно получаете информацию о трех аспектах на ваш выбор из перечисленных ниже:

- тип местности и водоемы
- преобладающие растения, минералы, животные и народы
- могущественные феи, демоны, божественные существа, элементали или нежить
- влияние других планов существования
- строения

Например, вы можете определить местоположение могущественной нежити в области, местонахождение запасов чистой питьевой воды или ближайших городов.

Общение с растениями

3 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (радиус 30 футов)
Компоненты: В, С
Длительность: 10 минут

Вы наделяете растения в пределах 30 футов вокруг вас ограниченным сознанием и одушевленностью, позволяя им общаться с вами и выполнять простые указания. Вы можете узнать от них события, происходившие в этой области за последний день, включая информацию о прошедших поблизости существах, погоде и так далее.

Вы также можете превратить труднопроходимую местность, вызванную ростом растений (заросли и подлесок) в обычную местность, пока действует заклинание. Или превратить обычную местность, где есть растения, в труднопроходимую на время действия заклинания, например, заставляя лозы и ветки мешать преследователям.

По усмотрению МП растения могут выполнять другие ваши поручения. Заклинание не дает им возможности выкапываться и перемещаться, однако они могут свободно двигать ветками, усиками и стеблями.

Если в области действия находится растительное существо, то вы можете общаться с ним, слово знаете общий язык, но не получаете магического влияния над ним.

Это заклинание может заставить растения, созданные заклинанием опутывание, отпустить существо.

Огненная буря

7 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 150 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

В выбранном вами месте в пределах дальности заклинания возникает буря из потоков ревущего пламени. Область бури состоит из 10 кубов со стороной 10 футов, которые вы можете распределить по желанию. Каждый куб должен прилегать к по-меньшей мере одному другому кубу. Каждое существо в области действия должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала оно получает 7d10 урона огнем, а в случае успеха - половину этого урона.

Огонь наносит повреждения объектам в области действия и поджигает любые воспламеняющиеся предметы, которые не находятся во владении существ. По вашему желанию, растительная жизнь в области действия может остаться нетронутой этим заклинанием.

Огненная стена

4 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С, М (маленький кусочек фосфора)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы создаете стену огня на твердой поверхности в пределах дальности заклинания. Вы можете сделать стену длиной до 60 футов, высотой до 20 футов и 1 фут толщиной, или кольцо 20 футов в диаметре, 20 футов высотой и 1 фут толщиной.

Стена непрозрачна и исчезает после окончания заклинания. Когда стена появляется, каждое существо в пределах ее области должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала оно получает 5d8 урона огнем, а в случае успеха - половину этого урона.

Одна сторона стены, которую вы выбираете в момент произнесения, наносит 5d8 урона огнем каждому существу, которое заканчивает свой ход в пределах 10 футов от этой стороны или внутри нее. Существо также получает этот урон, если первый раз за ход входит в стену или заканчивает свой ход в ней. Другая сторона стены не наносит урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше четвертого.

Огненная стрела

Трюк, проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вы запускаете частичку огня в существо или предмет в пределах дальности заклинания. Сделайте заклинательную атаку дальнего боя по этой цели. При попадании цель получает 1d10 урона огнем. Воспламеняющийся объект загорается при попадании, если он не находится во владении существа.

Урон заклинания увеличивается на 1d10 при достижении 5 уровня (2d10), 11 уровня (3d10) и 17 уровня (4d10).

Огненные стрелы

3 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы касаетесь колчана, в котором находятся стрелы или болты. Когда один из этих боеприпасов попадает в цель в результате атаки оружием дальнего боя, цель получает дополнительные 1d6 урона огнем. Воздействие заклинания на боеприпас заканчивается независимо от того, попал он или нет. Заклинание заканчивается, когда из колчана было извлечено 12 боеприпасов.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, количество боеприпасов, на которых воздействует заклинание, увеличивается на два за каждый круг выше третьего.

Огненный шар

3 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 150 футов
Компоненты: В, С, М (маленький шарик из гуано летучей мыши и серы)
Длительность: Мгновенно

Вы указываете пальцем на место в пределах дальности заклинания, и с него слетает яркая вспышка, которая прочерчивает воздух, а затем с глухим ревом расцветает огненным взрывом. Каждое существо в сфере радиусом 20 футов вокруг выбранной точки должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала цель получает 8d6 огненного урона, а в случае успеха - половину этого урона.

Огонь огибает углы и поджигает любые воспламеняющиеся объекты, которые не находятся во владении существ.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше третьего.

Огненный шар замедленного действия

7 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 150 футов
Компоненты: В, С, М (маленький шарик из гуано летучей мыши и серы)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Луч желтого света слетает с вашего пальца и сжимается в сверкающий шарик в указанном вами месте в пределах дальности заклинания. Когда заклинание заканчивается, как из-за нарушенной концентрации, так и из-за того, что вы сами решили прервать его, шарик с низким ревом расцветает огненным взрывом, который огибает углы.

Каждое существо в сфере радиусом 20 футов вокруг точки взрыва должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала существо получает весь накопленный урон огнем, а в случае успеха - половину этого урона.

Базовый урон заклинания 12d6. Если к концу вашего хода шар еще не взорвался, то урон увеличивается на 1d6.

Если существо касается шара до того, как он взорвался, то оно должно сделать спасбросок по Ловкости. При провале заклинание заканчивается немедленно, провоцируя взрыв. В случае успеха, существо может бросить шар на расстояние до 40 футов. При столкновении с твердой поверхностью заклинание заканчивается, и шар взрывается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 8 круга или выше, то базовый урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше седьмого.

Огненный щит

4 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (немного фосфора или светлячок)
Длительность: 10 минут

Тонкие и легкие языки пламени окружают ваше тело, пока действует заклинание, излучая яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет еще на 10 футов дальше. В качестве действия вы можете досрочно прекратить заклинание.

Пламя дает вам щит тепла или щит холода на ваш выбор. Щит тепла дает вам сопротивление к урону холодом, а щит холода - сопротивление к огненному урону.

Кроме того, каждый раз, когда существо в 5 футах от вас попадает по вам атакой ближнего боя, щит извергает пламя. Атакующий получает 2d8 урона огнем от щита тепла и 2d8 урона холодом от щита холода.

Огонь надежды

3 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Это заклинание дарует надежду и жизненные силы. Выберите любое количество существ в пределах дальности заклинания. Пока оно действует, каждое существо получает преимущество на спасброски по Мудрости и спасброски от смерти, а также восстанавливает максимально возможное количество ОЗ от любого исцеления.

Оживление

3 круг некромантия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (алмазы стоимостью 300 зм, которые расходуются при произнесении)
Длительность: Мгновенно

Вы касаетесь существа, которое умерло не более минуты назад. Это существо возвращается к жизни с 1 ОЗ. Оно не может вернуть к жизни существо, которое умерло от старости, и не может вернуть потерянные части тела.

Оживление предметов

5 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Предметы оживают, подчиняясь вашим приказам. Выберите до десяти немагических предметов в пределах дальности заклинания, которые на находятся во владении других существ. Средние цели считаются за два предмета, Большие - за четыре, Огромные - за восемь. Вы не можете оживить предмет размером больше Огромного. Каждый предмет оживает и становится существом, которое вы контролируете, пока действует заклинание, или его ОЗ упадут до 0.

В качестве дополнительного действия, вы можете отдавать телепатические приказы любому существу, оживленному при помощи этого заклинания, если оно находится в пределах

500 футов от вас (если вы управляете несколькими существами, то вы можете отдать один и тот же приказ любому их количеству или всем сразу). Вы выбираете, какое действие совершит существо и куда оно пойдет в свой следующий ход, или можете отдать обобщенную команду, например, охранять определенную комнату или коридор.

Если вы не отдаете приказов, то существо только защищает себя против враждебных существ. Получив приказ, существо продолжает ему следовать, пока не выполнит поручение.

Параметры оживленных предметов

Размер	ОЗ	КБ	Атака	Сила	Ловк
Крошечный	20	18	+8 к атаке, урон 1d4+4	4	18
Маленький	25	16	+6 к атаке, урон 1d8+2	6	14
Средний	40	13	+5 к атаке, урон 2d6+1	10	12
Большой	50	10	+6 к атаке, урон 2d10+2	14	10
Огромный	80	10	+8 к атаке, урон 2d12+4	18	6

Оживленный предмет считается големом, чьи КБ, ОЗ, атаки, Сила и Ловкость зависят от его размера. Телосложение равно 10, Интеллект и Мудрость - 3, а Харизма - 1. Скорость равна 30 футам; если у предмета отсутствуют ноги или другие конечности, которые можно использовать для передвижения, то он получает летающую скорость 30 футов и может парить. Если предмет крепко прикреплен к какой-то поверхности или более крупному объекту, то его скорость равна 0. Предмет имеет слеповидение в радиусе 30 футов и не видит ничего за пределами этого радиуса. Когда ОЗ предмета падают до 0, он возвращается в нормальную форму, сохраняя все полученные повреждения.

Если вы приказываете предмету атаковать, то он может сделать одну атаку ближнего боя против существа в пределах 5 футов от вас. Он совершает ударную атаку, нанося дробящий урон, который зависит от размера. МП может решить, что определенные предметы наносят режущий или колющий урон, в зависимости от их формы.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, вы можете оживить два дополнительных предмета за каждый круг выше пятого.

Озарение

5 круг прорицание (ритуальное)

Время подготовки: 1 минута
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (фимиам и флакон со святой или проклятой водой)
Длительность: 1 минута

Вы связываетесь с вашим богом или божественным представителем и задаете до трех вопросов, на которые тот может ответить да или нет. Вы должны задать вопросы до того, как закончится заклинание. Вы получаете верный ответ на каждый вопрос.

Божественные существа не всегда всезнающи, поэтому вы можете получить ответ "неясно", если вопрос лежит за пределами знаний божества. В случае, если однословный ответ может привести недопониманию или противоречию, МП может использовать короткую фразу.

Если вы произнесете это заклинание два или более раз, не отдохнув полностью, то каждая попытка после первой увеличивает шанс случайного результата на 25%. МП делает этот бросок в тайне.

Опутывание

1 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 90 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Цепкие лозы и сорняки вырастают из земли в квадрате со стороной 20 футов вокруг указанной вами точки в пределах дальности заклинания. Пока оно действует, эти растения делают область труднопроходимой.

Существо в области действия заклинания должно сделать успешный спасбросок по Силе или будет обездвижено обвившими его растениями до конца заклинания. Опутанное существо может попытаться высвободиться, совершив в качестве действия проверку по Силе против вашего КС заклинаний. При успехе оно освобождается.

Когда заклинание заканчивается, призванные растения вянут.

Опутывающая лоза

4 круг призыв

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы призываете лозу, которая прорастает из земли в любом незанятом месте, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Когда вы произносите это заклинание, вы можете приказать лозе накинуться на существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от нее. Это существо должно сделать успешный спасбросок по Ловкости или будет притянуто на 20 футов к лозе.

Пока заклинание действует, каждый свой ход вы можете приказывать лозе накинуться на то же или другое существо в качестве дополнительного действия.

Опутывающий удар

1 круг призыв

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: Вы
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Пока действует это заклинание, ваше следующее попадание оружием, сопровождается появлением множества колючих лоз в месте удара. Цель должна сделать удачный спасбросок по Силе или будет обездвижена до тех пор, пока действует заклинание. Существа крупнее Среднего размера, получают преимущество на этот спасбросок. В случае успешного спасброска лозы засыхают.

Будучи опутанным, цель получает 1d6 колющего урона в начале каждого своего хода. Цель или другое существо, которое может его коснуться, может потратить действие, чтобы освободить существо. Для этого необходимо сделать успешную проверку Силы против вашего КС заклинаний.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше первого.

Освящение

5 круг проявление

Время подготовки: 24 часа
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (травы, масла и фимиам стоимостью не менее 1000 зм, которые расходуются при произнесении)
Длительность: До развеивания

Вы касаетесь места и наполняете окружающую область священной (или нечестивой) силой. Радиус действия может достигать 60 футов, и заклинание не срабатывает, если область пересекается с другой областью, которая уже находится под воздействием этого заклинания. Область действия заклинания обладает следующими эффектами.

Во-первых, божественные существа, элементали, феи, демоны и нежить не могут войти в эту область, а также очаровать, запугать или овладеть существами внутри нее. Любое существо очарованное, напуганное или одержимое таким существо освобождается от эффекта, когда входит в эту область. Вы можете исключить один или несколько типов существ.

Во-вторых, вы можете наделить область дополнительным эффектом. Выберите один из нижеперечисленных или тот, который предлагает вам МП. Некоторые из эффектов влияют на существ в области; вы можете определить влияют ли они на всех существ или только на тех, кто, например, поклоняется определенному богу или предводителю, или принадлежат к определенному виду, например, орки или тролли. Когда существо, подверженное воздействую входит в область в первый раз за ход или начинает свой ход в ней, оно может сделать спасбросок по Харизме. В случае успеха, оно игнорирует дополнительный эффект, пока не покинет область.

Отвага. Существа, находящиеся под воздействием эффекта, не могут быть напуганы.

Тьма. Область наполняется темнотой. Её нельзя осветить обычными источниками света, а также магическими, которые были созданы заклинанием более низкого круга, чем ячейка, которую вы использовали для этого заклинания.

Дневной свет. Яркий свет заполняет область. Его нельзя погасить магической тьмой, созданной заклинанием более низкого круга, чем ячейка, которую вы использовали для этого заклинания.

Защита от энергии. Существа, находящиеся под воздействием эффекта, получают сопротивление к одному типу урона на ваш выбор: дробящему, режущему или колющему.

Уязвимость к энергии. Существа, находящиеся под воздействием эффекта, уязвимы к одному типу урона на ваш выбор: дробящему, режущему или колющему.

Вечный покой. Мертвые тела, погребенные в области, не могут быть превращены в нежить.

Межпространственное вмешательство. Существа, находящиеся под воздействием эффекта, не могут перемещаться, используя телепортацию или межпланарные перемещения.

Страх. Существа, находящиеся под воздействием эффекта, напуганы, пока находятся в области.

Молчание. В области нельзя издавать звуки, и ни один звук не может проникнуть в нее.

Языки. Существа, находящиеся под воздействием эффекта, могут общаться с другими существами в области, даже если они не знают общих языков.

Ослепляющий удар

3 круг проявление

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: Вы
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Пока действует заклинание, ваше следующее попадание оружием ближнего боя сопровождается вспышкой яркого света и наносит дополнительные 3d8 урона светом. Кроме того, цель должна сделать успешный спасбросок по Телосложению или будет ослеплена до конца действия заклинания.

Ослепленное данным заклинанием существо, совершает спасброски по Телосложению в конце каждого своего хода. В случае успеха слепота проходит.

Остановка времени

9 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В
Длительность: Мгновенно

Вы ненадолго останавливаете течение времени для всех кроме себя самого. Пока для других существ время стоит на месте, вы делаете 1d4 + 1 ходов подряд, в течение которых вы можете совершать действия и двигаться как обычно.

Это заклинание заканчивается, если одно из совершаемых вами действий или любые эффекты, которые вы создаете в этот период времени, воздействуют на другое существо или предмет, который находится во владении другого существа. Кроме того, оно заканчивается, если вы удаляетесь более чем на 1000 футов от места, где произнесли его.

От дерева к дереву

5 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы получаете возможность входить в деревья и передвигаться из одного дерева в другое дерево того же типа на расстояние в пределах 500 футов. Оба дерева должны быть живыми и иметь размер не меньше вашего. Вы должны иметь по меньшей мере 5 футов передвижения, чтобы войти в дерево. Вы мгновенно узнаете местоположение других деревьев того же типа в пределах 500 футов, и в качестве части этого же передвижения вы можете переместиться в другое дерево или выйти из дерева. Перемещение тратит еще 5 футов движения, после чего вы появляетесь в выбранном вами месте в 5 футах от нового дерева. Если у вас нет 5 футов движения, то вы появляетесь в 5 футах от того дерева, в которое вошли.

Вы можете использовать перемещение лишь один раз за раунд, пока действует заклинание, и должны заканчивать ход снаружи дерева.

Охранные руны

3 круг ограждение

Время подготовки: 1 часы
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (фимиам и алмазный порошок стоимостью не менее 100 зм, который расходуется при

произнесении.)
Длительность: До развеивания или срабатывания

Произнося это заклинание, вы наносите губительный знак на какую-либо поверхность (например, участок пола, дверь или стол) или внутри объекта, который можно закрыть, чтобы спрятать знак (например, книга, свиток или сундук). Если вы выбрали поверхность, то знак не должен превышать 10 футов в диаметре. Если вы выбрали объект, то он должен находиться на своем месте; если его перемещают более чем на 10 футов от места произнесения заклинания, то знак разрушается, а заклинание заканчивается не сработав.

Знак практически невидим, и чтобы его обнаружить требуется успешная проверка Интеллекта (Анализ) против вашего КС заклинаний.

Вы определяете, что активирует знак, когда произносите заклинание. Обычно знаки, начертанные на поверхности, активируются, когда их касаются или наступают на них, убирают другой предмет, который накрывал знак или приближаются к нему на определенное расстояние. Знаки, начертанные внутри объекта, чаще всего активируются, когда кто-то открывает объект, приближается к нему, видит или читает знак. Когда срабатывает, заклинание заканчивается.

Вы можете более точно указать событие, активирующее знак, например, указать определенные физические характеристики существа (такие как рост и вес), тип существа (например, знак может влиять только на аберраций или дроу) или мировоззрение. Вы можете также указать существ, которые не активируют знак, например, тех, кто скажет определенный пароль.

Когда вы наносите знак, то можете выбрать взрывные руны или заклинательный символ.

Взрывные руны. При срабатывании знак извергает энергию в сфере радиусом 20 футов вокруг себя. Сфера огибает углы. Каждое существо в области должно сделать спасбросок по Ловкости. При провале оно получает 5d8 урона кислотой, огнем, холодом, молнией или звуком (на ваш выбор), а при успехе - половину этого урона.

Заклинательный символ. Вы можете сохранить внутри знака заготовленное заклинание 3 круга или ниже, произнеся его во время нанесения знака. Заклинание должно воздействовать на одну цель или на область. Если вы произносите заклинание таким образом, то оно не создает немедленного эффекта.

Если заклинание имеет цель, то оно воздействует на существо, которое активировало символ. Если заклинание действует на область, то центром области является это существо. Если заклинание призывает враждебных существ или создает губительные объекты или ловушки, то они появляются как можно ближе к нарушителю и атакуют его. Если заклинание требует концентрации, то оно действует до конца его полной длительности.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то урон взрывных рун увеличивается на 1d8 за каждый круг выше третьего. Если вы создаете заклинательный символ, то можете сохранить в нем заклинание того же круга, ячейку которого вы использовали для произнесения охранных рун.

Охранные стрелы

2 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 5 футов
Компоненты: В, С, М (четыре или больше стрел, или болтов)
Длительность: 8 часов

Вы помещаете четыре немагических стрелы или арбалетных болта в землю и накладываете на них магию для защиты территории. Пока действует заклинание, если другое существо оказывается в пределах 30 футов от стрел в первый раз за ход или заканчивает свой ход там, одна стрела взлетает и устремляется навстречу ему. Существо должно сделать спасбросок по Ловкости или получит 1d6 урона. Стрела при этом уничтожается. Заклинание заканчивается, если все стрелы потрачены.

Когда вы произносите заклинание, вы можете выбрать любое количество существ, на которых заклинание не будет реагировать.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то вы можете зачаровать два дополнительных боеприпаса за каждый круг выше второго.

Оценка

1 круг прорицание (ритуальное)

Время подготовки: 1 минута
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (жемчужина стоимостью не менее 100 зм и перо совы)
Длительность: Мгновенно

Вы выбираете один объект, которого вы должны касаться, пока произносите заклинание. Если это магический предмет или другой объект, наделенный магией, то вы узнаете свойства этого предмета и способ его использования, требования и количество зарядов, если они есть. Вы узнаете, какие заклинания действуют на предмет. Если сам предмет был создан заклинанием, то вы узнаете каким.

Если вместо этого вы прикоснетесь к существу, то вы узнаете, какие заклинания действуют на него в этот момент.

Очаровать персону

1 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час

Вы пытаетесь очаровать гуманоида, которого видите в пределах дальности заклинания. Он должен совершить спасбросок по Мудрости. Если вы или ваши компаньоны сражаетесь с ним, то он получает преимущество на этот бросок. В случае провала, он очарован вами до тех пор, пока заклинание закончится, или вы или ваши компаньоны нанесете ему любой вред. Очарованное существо считает вас дружеским знакомым. Когда заклинание заканчивается, существо осознает, что оно было очаровано вами.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то можете использовать это заклинание на одну дополнительную цель за каждый круг выше первого. Существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы применяете на них заклинание.

Очищение пищи и воды

1 круг преобразование (ритуальное)

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 10 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вся немагическая пища и напитки в сфере радиусом 5 футов вокруг указанной вами точки в пределах дальности очищается от ядов и болезней.

Ошеломляющий удар

4 круг проявление

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: Вы
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Пока действует это заклинание, следующее ваше попадание оружием ближнего боя пронзает тело и разум, нанося дополнительные 4d6 психического урона. Цель также должна сделать спасбросок по Мудрости. В случае провала она получает помеху на броски атаки и проверки параметров, а также не может совершать реакции до конца своего следующего хода.

Парящий диск Тензера

1 круг призыв (ритуальное)

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (капля ртути)
Длительность: 1 час

Заклинание создает круглый, горизонтальный слой силы диаметром 3 фута и толщиной 1 фут, который парит на высоте 3 фута над землей в любом незанятом месте в пределах дальности заклинания. Диск существует до тех пор, пока действует заклинание, и может поднять до 500 фунтов веса. Если поместить на него больше веса, то заклинание заканчивается, а всё, что находилось на диске, падает на землю.

Диск неподвижен, пока вы находитесь в пределах 20 футов от него. Если вы отдаляетесь на большее расстояние, то он следует за вами, оставаясь в пределах 20 футов от вас. Он может передвигаться по неровной местности, вверх или вниз по ступенькам, склонам, но не может преодолевать более 10 футов разницы по высоте. Например, диск не может пересечь яму глубиной 10 футов, равно как и выбраться из нее, если он был создан на дне.

Если вы удаляетесь от диска более чем на 100 футов (обычно из-за того, что он не может преодолеть препятствие), то заклинание заканчивается.

Паутина

2 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (немного паутины)
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете толстую, липкую паутину в выбранном месте в пределах дальности заклинания. Паутина заполняет куб со стороной 20 футов. Паутина считается труднопроходимой местностью и слегка затемняет область.

Если паутина не закреплена между двумя твердыми объектами (например, стенами или деревьями) или не расположена на полу, стене или потолке, то она склеивается сама с собой, и заклинание заканчивается в начале вашего следующего хода. Паутина, расположенная на плоской поверхности, имеет глубину 5 футов.

Каждое существо, которое начинает свой ход в паутине или заходит в нее в свой ход, должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала существо обездвиживается до тех пор, пока действует заклинание или оно не освободится.

В качестве действия обездвиженное существо может сделать проверку Силы против вашего КС заклинаний. В случае успеха ему удается освободиться.

Паутина легко воспламеняется. Любой куб паутины со стороной 5 футов сгорает за 1 раунд, оказавшись под воздействием огня, нанося 2d4 урона огнем любому существу, которое начинает свой ход в огне.

Паучья цепкость

2 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (капля битума и паук)
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы касаетесь одного согласного существа, и пока действует заклинание, оно получает способность передвигаться вверх и вниз по вертикальных поверхностям или вверх ногами по потолку, не используя руки. Существо также получает скорость лазания, равную его наземной скорости.

Пекло Аганаззара

2 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (чешуйка красного дракона)
Длительность: Мгновенно

Вы выпускаете полосу ревущего пламени длиной 30 футов и шириной 5 футов в выбранном вами направлении. Каждое существо в области действия должно совершить спасбросок по Ловкости. В случае провала оно получает 3d8 урона огнем, а в случае успеха – половину этого урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше второго.

Первородный страж

6 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы получаете сопротивление к урону кислотой, холодом, огнем, молнией и звуком на время действия заклинания.

Когда вы получаете урон одного из этих типов, вы в качестве реакции можете приобрести иммунитет к этому типу урона, включая тот урон, который спровоцировал эту реакцию. В этом случае вы теряете сопротивление к остальным типам урона, а иммунитет пропадает в конце вашего следующего хода, после чего заклинание заканчивается.

Перевоплощение

4 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (кокон гусеницы)
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Это заклинание изменяет форму существа, которое вы можете видеть в пределах дальности. Несогласное существо может сделать спасбросок по Мудрости, чтобы избежать воздействия заклинания. Оборотни автоматически совершают успешный спасбросок. ОЗ цели не должны быть равны 0.

Перевоплощение длится до тех пор, пока действует заклинание, пока ОЗ цели не упадут до 0, или пока оно не умрет. Новая форма может быть любым животным, уровень опасности которого равен или меньше уровня опасности цели (или ее уровня, если у нее нет уровня опасности).

Характеристики цели, включая умственные параметры, заменяются характеристиками выбранного животного. Цель сохраняет свое мировоззрение и личность.

Цель получает ОЗ новой формы, а когда возвращается к своей обычной форме, то получает те ОЗ, которые были у нее до превращения. Если она превращается обратно из-за того, что ОЗ упали до 0, то весь остаточный урон наносится обычной форме. Если остаточный урон не опускает ОЗ обычной формы до 0, то цель остается в сознании.

Действия существа ограничены возможностями новой формы, вы не можете говорить, произносить заклинания или совершать другие действия, требующие руки и речь, если новая форма не имеет таких возможностей.

Снаряжение цели сливается с новой формой. Существо не может активировать, использовать или получать какие-то преимущества от своего снаряжения.

Перемещение между планами

7 круг призыв

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (раздвоенная металлическая палочка стоимостью не менее 250 зм, настроенная на определенный план существования)
Длительность: Мгновенно

Вы и до восьми согласных существ, образовавших круг, взявшись за руки, перемещаются на другой план существования. Вы можете в общих чертах определить место назначения, например, Город Латуни на Элементальном Плане Огня или дворец Диспатера на втором круга Ада, и вы окажетесь на этом месте или поблизости с ним. Например, если вы пытаетесь попасть в Город Латуни, то можете появиться на Улице Стали, перед Вратами Пепла, или же оказаться по другую сторону Моря Огня по усмотрению МП.

Альтернативно, если вы знаете последовательность печатей для круга телепортации на другом плане существования, то можете переместиться к этому кругу. Если круг слишком мал, чтобы уместить всех перемещаемых существ, то они появляются в ближайшем незанятом месте рядом с кругом.

Вы также можете использовать это заклинание, чтобы изгнать существо на другой план. Выберете цель, которая находится в пределах вашей досягаемости и совершите заклинательную атаку ближнего боя против нее. При попадании существо должно сделать спасброк по Харизме. В случае провала оно отправляется в случайное место на выбранном вами плане существования. Существо, которое было перемещено, должно самостоятельно вернуться на ваш план.

Перемещение через растения

6 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 10 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 раунд

Это заклинание создает магическую связь между растением крупнее Среднего размера и другим растением на любом расстоянии в пределах того же плана существования. Вы должны были видеть намеченное растение или касаться его хотя бы раз. Пока действует заклинание, любое существо может войти растение, которое было целью заклинания и выйти из намеченного, расходуя 5 футов перемещения.

Перст смерти

7 круг некромантия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вы посылаете поток отрицательной энергии через существо, которое видите в пределах дальности заклинания, причиняя ему жгучую боль. Цель должна совершить спасбросок по Телосложению. При провале она получает 7d8 + 30 некротического урона, а при успехе - половину этого урона.

Гуманоид, убитый этим заклинанием, становится зомби в начале вашего следующего хода и находится под вашим постоянным контролем, выполняя вербальные команды по мере своих возможностей.

Пир героев

6 круг призыв

Время подготовки: 10 минут
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (чаша, инкрустированная драгоценными камнями, стоимостью не менее 1000 зм, которая расходуется при произнесении)
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете роскошный пир, состоящий из восхитительных блюд и напитков. Необходим 1 час, чтобы насытиться ним и получить даруемые им эффекты. В пире могут принимать участие до 12 существ.

После участия в пире, существо получает ряд эффектов. Оно исцеляется от всех ядов и болезней, становится имунно к ядам и страху и получает преимущество на всех спасброски по Мудрости. Его максимальные ОЗ увеличивается на 2d10, и оно получает это количество ОЗ. Эти эффекты действуют в течение 24 часов.

Пиротехника

2 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Выберите область огня в кубе со стороной 5 футов, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Вы можете потушить огонь в этой области, а затем сотворить фейерверки или дымовую завесу.

Фейерверки. Область взрывается ослепительным разноцветной вспышкой. Каждое существо в пределах 10 футов от области должно сделать успешный спасбросок по Телосложению или будет ослеплено до конца вашего следующего хода.

Дымовая завеса. Густой чёрный дым расползается в радиусе 20 футов, огибая углы. Область становится сильно затемненной. Дым остается на месте в течение 1 минуты или пока сильный ветер не развеет его.

Планарные узы

5 круг ограждение

Время подготовки: 1 час
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (драгоценный камень, стоимостью не менее 1000 зм, который расходуется при произнесении)
Длительность: 24 часа

При помощи этого заклинания вы можете попытаться заставить божественно существо, элементаля или демона служить вам.

На всем протяжении подготовки существо должно находиться в пределах дальности заклинания. (Обычно существо призывается внутри обратного магического круга, чтобы не дать ему уйти.) После завершения заклинания, цель должна сделать спасбросок по Харизме. В случае провала, оно вынуждено служить вам, пока действует заклинание. Если существо было призвано или создано другим заклинанием, то длительность того заклинания увеличивается, чтобы совпадать с длительностью планарных уз.

Контролируемое существо вынуждено следовать вашим приказам по мере своих возможностей. Вы можете приказать ему сопровождать вас в приключении, защищать место или доставить послание. Существо следует вашим инструкциям, но если оно враждебно вам, то будет стараться исказить смысл ваших слов, чтобы достичь своих целей. Если существо успешно выполняет указание до окончания заклинания, то оно отправляется к вам, чтобы сообщить об этом, если вы находитесь на одном плане существования. Если вы находитесь на разных планах, то оно возвращается к месту, где вы подчинили его, и ждет окончания заклинания.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку более высокого круга, то его длительность увеличивается до 10 дней для ячейки 6 круга, 30 дней для ячейки 7 круга, 180 дней для ячейки 8 круга и год и один день для ячейки 9 круга.

Планарный союзник

6 круг призыв

Время подготовки: 10 минут
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вы обращаетесь за помощью к потусторонней сущности. Это может быть бог, изначальная сила, принц демонов или другое могущественная сущность, которую вы знаете. Эта сущность посылает лояльное ей божественное существо, элементаля или демона на помощь вам, и оно появляется в любом незанятом месте в пределах дальности заклинания.

Если вы знаете имя определенного существа, то можете попросить именно его, назвав его имя, когда произносите заклинание. Однако вы все равно можете получить другое существо (на усмотрение МП).

Когда существо появляется, оно не обязано вести себя каким-либо образом. Вы можете попросить его об услуге в обмен на плату, но существо не обязано соглашаться.

Услуги могут варьироваться от простых (перелететь через пропасть или помочь в бою) до сложных (шпионить за врагом или защищать группу во время исследования подземелья). Вы должны быть способны общаться с этим существом, чтобы попросить его об услуге.

Плата также может быть разной. Божественное существо может попросить немалых пожертвований золота или магических предметов союзному храму, а демон может потребовать жертвоприношение или сокровище. Другие существа могут попросить сделать ответную услугу.

Приблизительно, задача, которая требует несколько минут, стоит 100 зм за минуту. Задача, на которую уйдет несколько часов, стоит 1000 зм за час. А задача, которая займет несколько дней (до 10 дней), стоит 10000 зм за день. МП может изменять эти приблизительные расценки, в зависимости от условий, в которых вы произнесли это заклинание. Если услуга, о которой вы просите отвечает принципам и идеям существа, то оно может снизить плату вдвое или вовсе отказаться от нее. Неопасные задания как правило обходятся лишь в половину стоимости, тогда как особо опасные могут быть дороже. Существа редко берутся за задачи, которые кажутся самоубийственными.

Когда существо выполнит задачу, или срок соглашения истечет, существо возвращается на свой родной план, предварительно отчитавшись перед вами, если это уместно и возможно. Если вы не смогли договориться с ним об оплате, то существо немедленно возвращается на свой родной план.

Существо, которое присоединилось к группе, считается ее членом и получает свою долю очков опыта.

Плоть в камень

6 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (немного извести, воды и земли)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы пытаетесь превратить одно существо, которое видите в пределах дальности заклинания, в камень. Если тело цели состоит из плоти, то оно должно сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала оно обездвижено, а его плоть начинает твердеть. В случае успеха, заклинание не действует.

Находясь под воздействием этого заклинания, существо должно делать спасбросок по Телосложению в конце каждого своего хода. Сделав три успешных спасброска, оно освобождается от заклинания. Сделав три неудачных - оно превращается в камень и считается окаменевшим до тех пор, пока действует заклинание. Успехи и провалы не должны быть последовательными; отслеживайте те и другие, пока цель не сделает три одного типа.

Если существо получает физические повреждения, будучи окаменевшим, то сохраняет эти повреждения, возвращаясь в нормальное состояние.

Если вы поддерживаете концентрацию на этом заклинании до самого конца, то существо превращается в камень до тех пор, пока заклинание не будет развеяно.

Поглощение стихий

1 круг ограждение

Время подготовки: 1 реакция, которую вы совершаете, получив урон кислотой, холодом, огнем, молнией или звуком
Дальность: Вы
Компоненты: С
Длительность: 1 раунд

Заклинание поглощает часть энергии, направленной на вас, ослабляя эффект и запасая эту энергию для использования во время следующей атаки ближнего боя. Вы получаете сопротивление к тому типу урона, который спровоцировал данное заклинание, до начала вашего следующего хода. Кроме того, когда вы впервые попадаете атакой ближнего боя в следующем ходу, цель получает дополнительные 1d6 урона этого типа, после чего заклинание заканчивается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то дополнительный урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше первого.

Подводное дыхание

3 круг преобразование (ритуальное)

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (тростник или соломинка)
Длительность: 24 часа

Благодаря этому заклинанию до десяти согласных существ, которых вы можете видеть в пределах дальности заклинания, получают способность дышать под водой до тех пор, пока действует заклинание. Существа сохраняют свой обычный способ дыхания.

Подмога

2 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (маленькая полоска белой ткани)
Длительность: 8 часов

Заклинание наделяет ваших союзников стойкостью и решимостью. Выберите до 3 существ в пределах дальности заклинания. Их максимальное и текущее количество ОЗ увеличивается на 5 до тех пор, пока действует заклинание.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то дополнительные ОЗ увеличиваются на 5 за каждый круг выше второго.

Поднять мертвого

5 круг некромантия

Время подготовки: 1 час
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (алмаз стоимостью не менее 500 зм, который расходуется при произнесении)
Длительность: Мгновенно

Ваше прикосновение возвращает мертвое существо к жизни, если оно погибло не более 10 дней назад. Если душа существа свободна и желает вернуться, то существо оживает с 1 ОЗ.

Это заклинание также нейтрализует яды и исцеляет болезни, от которых страдало существо в момент смерти. Однако оно не снимает магические болезни, проклятия и тому подобные эффекты; если их не снять перед произнесением заклинания, то они останутся на цели после воскрешения. Заклинание не может вернуть нежить к жизни.

Заклинание исцеляет все смертельные раны, однако не возвращает утраченные части тела. Если существо не имеет жизненно важных частей тела или органов, например, головы, то заклинание автоматически проваливается.

Возвращение к жизни - это суровое испытание. Цель получает штраф -4 ко всем броскам атаки, спасброскам и проверкам параметров. Каждый раз после полного отдыха этот штраф снижается на 1, пока не исчезнет полностью.

Подобие

7 круг иллюзия

Время подготовки: 12 часов
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (достаточное количество снега или льда, чтобы создать полноразмерную копию существа; волосы, обрезки ногтей или другие части существа, помещенные в снег или лед; рубиновый порошок стоимостью 1500 зм, посыпанный на копию и расходующийся при произнесении)
Длительность: Развеивание

Вы создаете иллюзорную копию животного ищи гуманоида, который должен находиться в пределах дальности, пока вы произносите заклинание. Копия - это существо, частично реальное и сделанное из снега или льда. Она может взаимодействовать с окружением как обычное существо. Копия выглядит точно также, как оригинал, однако имеет лишь половину ОЗ оригинала и не имеет снаряжения. В остальном иллюзия использует все параметры существа, которое оно копирует.

Подобие дружелюбно по отношению к вам и выбранным вами существам. Оно подчиняется вашим устным командам, двигается и действует согласно вашим желаниям, а в бою ходит в ваш ход. Подобие лишено способности обучаться и не может стать более сильным, поэтому оно не получает уровень или другие способности и не восстанавливает потраченные ячейки заклинаний.

Если подобие получает урон, то вы можете восстановить его в алхимической лаборатории, используя редкие травы и минералы стоимостью 100 зм за каждую единицу ОЗ. Подобие существует до тех пор, пока ОЗ не упадут до 0, после чего он превращается в снег и мгновенно тает.

Если вы произносите это заклинание снова, то любая копия, которую вы уже создали этим заклинанием, мгновенно разрушается.

Подпространство

8 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: С
Длительность: 1 час

Вы создаете призрачную дверь на любой плоской, твердой поверхности, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Дверь достаточно велика, чтобы через нее могли свободно проходить существа Среднего размера. Будучи открытой, дверь ведет в подпространство, которое представляет собой пустую комнату со сторонами в 30 футов, сделанную из камня или дерева. Когда заклинание заканчивается, дверь исчезает, а любые существа и объекты, которые остались в подпространстве, остаются там, поскольку внутри комнаты дверь также исчезает.

Каждый раз, когда вы произносите это заклинание, вы можете создать новое подпространство или открыть дверь к одному из подпространств, что вы создали ранее. Кроме того, если вы знаете устройство и содержание подпространства, созданного другим существом при помощи этого заклинания, то вы можете открыть дверь в него.

Подчинение животного

4 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы пытаетесь подчинить животное, которое можете видеть в пределах дальности заклинания. Оно должно совершить спасбросок по Мудрости или будет очаровано вами на время действия заклинания.

Будучи очарованным, животное получает телепатическую с вами, пока вы находитесь на одном плане существования. Вы можете использовать эту связь, чтобы отдавать приказы, если находитесь в сознании (действия не требуется), а животное выполняет их по мере своих возможностей. Вы можете отдать простой и обобщенный приказ, например, "Атакуй это существо", "Беги туда" или "Принеси этот объект".

Если животное выполняет ваш приказ и не получает нового, то оно лишь защищает свою жизнь.

В качестве действия вы можете получить полный и точный контроль над целью до конца вашего следующего хода, существо совершает только выбранные вами действия и не делает ничего, что вы не позволяете ему. В течение этого времени, вы можете совершать реакции этим животным, однако это расходует и вашу собственную реакцию.

Каждый раз, когда существо получает урон, оно делает новый спасбросок по Мудрости против этого заклинания. В случае успеха, заклинание заканчивается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга, то максимальная длительность концентрации увеличивается до 10 минут. Когда используете ячейку 6 круга, длительность увеличивается до 1 часа, а если 7 и выше - до 8 часов.

Подчинение монстра

8 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы пытаетесь подчинить существо, которое можете видеть в пределах дальности заклинания. Оно должно совершить спасбросок по Мудрости или будет очаровано вами на время действия заклинания. Если вы или ваши союзники сражаются с ним, то оно получает преимущество на этот спасбросок.

Будучи очарованным, существо получает телепатическую с вами, пока вы находитесь на одном плане существования. Вы можете использовать эту связь, чтобы отдавать приказы, если находитесь в сознании (действия не требуется), а существо выполняет их по мере своих возможностей. Вы можете отдать простой и обобщенный приказ, например, "Атакуй это существо", "Беги туда" или "Принеси этот объект".

Если существо выполняет ваш приказ и не получает нового, то оно лишь защищает свою жизнь.

В качестве действия вы можете получить полный и точный контроль над целью до конца вашего следующего хода, существо совершает только выбранные вами действия и не делает ничего, что вы не позволяете ему. В течение этого времени, вы можете совершать реакции этим существо, однако это расходует и вашу собственную реакцию.

Каждый раз, когда существо получает урон, оно делает новый спасбросок по Мудрости против этого заклинания. В случае успеха, заклинание заканчивается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 9 круга, то максимальная длительность концентрации увеличивается до 8 часов.

Подчинение персоны

5 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы пытаетесь подчинить гуманоида, которого можете видеть в пределах дальности заклинания. Он должен совершить спасбросок по Мудрости или будет очарован вами на время действия заклинания.

Будучи очарованным, цель получает телепатическую с вами, пока вы находитесь на одном плане существования. Вы можете использовать эту связь, чтобы отдавать приказы, если находитесь в сознании (действия не требуется), а цель выполняет их по мере своих возможностей. Вы можете отдать простой и обобщенный приказ, например, "Атакуй это существо", "Беги туда" или "Принеси этот объект". Если существо выполняет ваш приказ и не получает нового, то оно лишь защищает свою жизнь.

В качестве действия вы можете получить полный и точный контроль над целью до конца вашего следующего хода, существо совершает только выбранные вами действия и не делает ничего, что вы не позволяете ему. В течение этого времени, вы можете совершать реакции этим существом, однако это расходует и вашу собственную реакцию.

Каждый раз, когда цель получает урон, она делает новый спасбросок по Мудрости против этого заклинания. В случае успеха, заклинание заканчивается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга, то максимальная длительность концентрации увеличивается до 10 минут, 7 круга - до 1 часа, 8 круга и выше - до 8 часов.

Поле антимагии

8 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (сфера радиусом 10 футов)
Компоненты: В, С, М (шепотка железного порошка или опилок)
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Невидимая антимагическая сфера радиусом 10 футов окружает вас. Она отрезает эту область от магической энергии, пронизывающей мультивселенную. Внутри сферы заклинания не работают, призванные существа исчезают и даже магические предметы теряют свои свойства. Пока заклинание действует, сфера перемещается вместе с вами.

Заклинания и другие магические эффекты за исключением тех, что были созданы артефактами или богами, подавляются внутри сферы и не могут в нее проникнуть.

Ячейка, которая была потрачена на произнесение подавленного заклинания, тратится. Пока эффект подавлен, он не действует, однако время, которое он проводит в подавленном состоянии, учитывается его длительностью.

Целенаправленные эффекты. Заклинания и магические эффекты, такие как магическая стрела или очаровать персону, которые воздействуют на существо или объект внутри сферы, не действуют на свою цель.

Магия, действующая на область. Область действия заклинаний и магических эффектов, таких как огненный шар, не распространяется на территорию внутри сферы. Если сфера пересекается с областью действия магии, то часть области, попавшая в сферу, подавляется. Например, пламя, созданное заклинанием огненная стена, подавляется внутри сферы, в результате чего может возникнуть проем в стене.

Заклинания. Любое активное заклинание или магический эффект, действующие на существо или объект, подавляются, пока они находятся внутри сферы.

Магические предметы. Свойства и силы всех магических предметов подавляются внутри сферы. Например, длинный меч +1 внутри сферы становится обычным немагическим длинным мечом.

Свойства и силы магического оружия подавляются, если они использованы против цели внутри сферы или целью внутри сферы. Если магическое оружие или боеприпас полностью покидают сферу (например, вы выстрелили магической стрелой или кинули магическое копье из сферы), то магия мгновенно возвращается, стоит предмету покинуть сферу.

Магические перемещения. Телепортация и межпланарные перемещения не срабатывают внутри сферы, независимо от того является сфера местом отправления или пунктом назначения. Портал в другое место, мир или план, а также проходы в межпространство, например, созданные при помощи заклинания трюк с веревкой, временно закрываются внутри сферы.

Существа и объекты. Существа или объекты, призванные или созданные при помощи магии, временно исчезают внутри сферы. Они сразу возвращаются обратно, как только пространство где они находились, оказывается вне сферы.

Развеивание магии. Заклинания и магические эффекты, такие как развеять магию, не действуют на сферу. Сферы, созданные заклинанием поле антимагии, не подавляют друг друга.

Полет

3 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (перо из крыла любой птицы)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы касаетесь согласного существа. Цель получает скорость полета 60 футов до тех пор, пока действует заклинание.

Когда оно заканчивается, цель падает, если она все еще в воздухе и не может остановить падение.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то можете использовать заклинание на одну дополнительную цель за каждый круг выше третьего.

Полное превращение

9 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (нефритовый обруч стоимостью не менее 1500 зм, который должен быть на вашей голове, когда вы произносите заклинание)
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы принимаете форму другого существа до тех пор, пока действует заклинание. Новая форма может быть любым существом, чей уровень опасности равен вашему уровню или ниже его. Это существо не может быть големом или нежитью, и вы должны были видеть его хотя бы раз. Вы превращаетесь в типичный образец этого существа, без классовых уровней или способностей к заклинаниям.

Ваши игровые характеристики заменяются характеристиками выбранного существа, однако вы сохраняете мировоззрение, а также параметры Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Вы также сохраняете все ваши умения и спасброски в дополнение к тем, которые вы получаете от новой формы. Если существо имеет одинаковое умение с вами, и его бонус выше вашего, то используйте бонус существа вместо вашего. Если существо имеет легендарные действия или действия для логова, то вы не можете их совершать.

Вы получаете ОЗ и Кубик Здоровья новой формы. Когда вы принимаете обычную форму, то ваши ОЗ возвращаются к тому состоянию, в котором они были до превращения. Если вы возвращаетесь в обычную форму из-за того, что ваши ОЗ упали до 0, любой остаточный урон переносится на вашу обычную форму. Если остаточный урон не опустил ОЗ вашей обычной формы до 0, то вы остаетесь в сознании.

Вы сохраняете все способности от вашего класса, расы или других источников, если ваша новая форма физически способна их совершать. Вы не можете использовать особые чувства вашей нормальной формы (например, темновидение), если ваша новая форма не обладает ими. Вы можете говорить, только если ваша новая форма на это способна.

Когда вы превращаетесь, то выбираете, падает ли ваше снаряжение на землю, сливается с новой формой или остается надето. Одетое снаряжение функционирует как обычно. МП определяет, насколько это практично, носить ту или иную часть снаряжения на новой форме в зависимости от её размера и формы. Ваше снаряжение не меняет форму или размер, чтобы подходить к новой форме, и любая его часть, которая не может быть одета на новую форму, либо падает на землю, либо сливается с новой формой. Снаряжение, которое сливается с формой, не дает никаких преимуществ.

Пока действует заклинание, вы можете изменить свою форму в качестве действия, следуя вышеописанным ограничениям, но с одним исключением: если ваша новая форма имеет больше ОЗ, чем текущая, то ваш уровень ОЗ остается прежним после изменения формы

Понимание языков

1 круг прорицание (ритуальное)

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (щепотка сажи и соли)

Длительность: 1 час

Пока действует заклинание, вы понимаете буквальное значение любого разговорного языка, который слышите. Вы также понимаете любую письменность, но для этого должны касаться поверхности, на которой написаны слова. На прочтение одной страницы текста уходит около 1 минуты.

Это заклинание не позволяет расшифровывать секретные послания или магические знаки в текстах, поскольку они не являются частью письменного языка.

Порча

1 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (капля крови)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

До трех существ на ваш выбор из тех, что вы можете видеть в пределах дальности заклинания, должны сделать спасбросок по Харизме. Пока действует заклинание, каждый раз, когда существо, провалившее этот спасбросок, делает бросок атаки или спасбросок, оно должно бросить d4 и вычесть результат из результата своего броска атаки или спасброска.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то можете использовать это заклинание на одно дополнительное существо за каждый круг выше первого.

Порыв ветра

2 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (линия 60 футов)
Компоненты: В, С, М (семечко любого бобового растения)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Линия сильного ветра длиной 60 футов и шириной 10 футов устремляется от вас в выбранном направлении. Каждое существо, которое начинает свой ход в этой линии, должно сделать успешный спасбросок по Силе или его оттолкнет на 15 футов от вас по направлению линии.

Любое существо в линии вынуждено тратить 2 фута передвижения за каждый фут, который оно проходит в вашем направлении.

Порыв ветра развеивает газ или пар, гасит свечи, факелы и другие незащищенные источники огня в области действия. Защищенные источники огня, например, фонари, начинают сильно колебаться и гаснут с шансом 50 процентов.

В качестве дополнительного действия в свой ход, пока заклинание действует, вы можете изменить направление, в котором ветер дует от вас.

Послание

3 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Неограниченная
Компоненты: В, С, М (отрезок медной проволоки)
Длительность: 1 раунд

Вы посылаете короткое сообщение, не превышающее 25 слов существу, которое вы знаете. Существо слышит его у себя в голове, узнает вас в отправителе, если знаком с вами, и может немедленно ответить таким же образом. Существа с Интеллектом не менее 1 способны понять смысл вашего послания.

Вы можете послать его на любое расстояние и даже на другие планы существования, но, если цель находится на другом плане, то есть пятипроцентный шанс, что послание не дойдет.

Поспешное отступление

1 круг преобразование

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Это заклинание позволяет вам двигаться с невероятной скоростью. Сразу после произнесения и в качестве дополнительного действия каждый следующий ход, пока заклинание действует, вы можете совершать Рывок.

Потайной сундук Леомунда

4 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С (изысканный сундук размерами 3 x 2 x 2 фута, созданный из редких материалов стоимостью не менее 5000 зм, а также крошечная его копия, изготовленная из тех же материалов, стоимостью не менее 50 зм)
Длительность: Мгновенно

Вы прячете сундук и всё его содержимое на Эфирном Плане. Вы должны коснуться сундука и его миниатюрной копии, которые служат материальными компонентами для заклинания. Сундук может вмещать до 12 кубических футов неживой материи (3 x 2 x 2 фута).

Пока сундук находится на Эфирном Плане, вы можете в качестве действия коснуться его копии и призывать сундук. Он появляется в незанятом месте в пределах 5 футов от вас.

Затем вы можете отправить сундук обратно на Эфирный План, прикоснувшись к сундуку и копии в качестве действия.

После 60 дней, каждый последующий день увеличивает шанс, что заклинание перестанет работать на 5%. Оно также заканчивается, если вы повторно произносите его, маленькая копия сундука уничтожена, или вы в качестве действия отменяете заклинание. Если заклинание закончилось, когда большой сундук находится на Эфирном Плане, то он безвозвратно утрачен.

Починка

Трюк, преобразование

Время подготовки: 1 минута
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (два магнетита)
Длительность: Мгновенно

Это заклинание восстанавливает один разлом или разрыв в объекте, которого вы касаетесь. Например, сломанное звено цепи, две половинки сломанного ключа, порванный плащ или протекающий бурдюк. Пока разрыв или разлом не больше 1 фута в любой из размерностей, вы полностью исправляете его, не оставляя следов.

Заклинание способно физически починить магический предмет или голема, но не может вернуть в него магию.

Превращение в животных

8 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов

Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 24 часов

Ваша магия превращает других в животных. Выберите любое количество согласных существ, которых вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Вы превращаете каждого в существо Большого или меньшего размера с уровнем опасности 4 или ниже. Каждый последующий ход, в качестве действия вы можете превратить этих существ в другие формы.

Превращение длится, пока заклинание не закончится, пока ОЗ цели не упадут до 0 или пока она не умрет. Вы можете выбрать разную форму для каждой цели. Характеристики цели заменяются на характеристики животного, но цель сохраняет мировоззрение, а также параметры Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Цель получает ОЗ новой формы, а возвращаясь в нормальную форму, получает ОЗ, которые были у нее до превращения. Если цель возвращается в свою нормальную форму из-за того, что ее ОЗ упали до 0, то весь остаточный урон переносится на нормальную форму. Если остаточный урон не опустил ОЗ нормальной формы до 0, то существо остается в сознании. Возможности существа ограничены возможностями новой формы, и оно не может говорить и произносить заклинания.

Снаряжение цели сливается с новой формой, Она не может активировать, использовать или получать преимущества от какого-либо снаряжения.

Преграда жизни

5 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (радиус 10 футов)
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Мерцающий барьер возникает в 10 футах вокруг вас и передвигается вместе с вами, отторгая всех существ, кроме нежити и големов. Барьер остается до тех пор, пока действует заклинание.

Барьер не дает существам пройти сквозь него, но они могут произносить заклинания или совершать атаки оружием дальнего боя и длинным оружием сквозь барьер.

Если вы двигаетесь так, что существо вынуждено пройти через барьер, то заклинание заканчивается.

Предвидение

9 круг прорицание

Время подготовки: 1 минута
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (перо колибри)
Длительность: 8 часов

Касаясь согласного существа, вы даруете ему ограниченную способность заглядывать в недалекое будущее. До тех пор, пока действует заклинание, цель нельзя застать врасплох, и она получает преимущество на броски атаки, спасброски и проверки параметров. Другие существа получают помеху на броски атаки против этой цели.

Заклинание сразу заканчивается, если вы произносите его снова до того, как оно закончилось.

Предосторожность

6 круг проявление

Время подготовки: 10 минут
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (ваша статуэтка, вырезанная из слоновой кости и украшенная камнями, стоимостью не менее 1500 зм)
Длительность: 10 дней

Выберите заклинание 5 круга или ниже, которое вы можете произносить, которое применяется на вас и готовится одно действие. Вы произносите его, в качестве части заклинания предосторожность, однако его эффект не проявляется.

Вместо этого, оно срабатывает в определенных условиях. Вы определяете это условие при произнесении заклинания.

Например, вы произносите предосторожность и подводное дыхание, и задаете условие, что подводное дыхание сработает, если вы окажетесь в воде или другой подобной жидкости.

Заклинание срабатывает сразу после того, как заданное условие соблюдено в первый раз, независимо от того, хотите вы этого или нет. Затем предосторожность заканчивается.

Заклинание действует только на вас, даже если обычно его можно применять на других. Вы можете использовать лишь одно заклинание предосторожность за раз. Если вы произносите его снова, то предыдущее заканчивается. Оно также заканчивается, если вы лишаетесь материального компонента, который был использован для произнесения.

Предсказание

4 круг преобразование (ритуальное)

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (фимиам и жертвоприношение, свойственное вашей религии, стоимостью не менее 25 зм, которые расходуются при произнесении заклинания)
Длительность: Мгновенно

Ваша магия и приношение позволяют вам связаться с богом или его слугами. Вы задаете один вопрос, который касается определенной цели, события или действия, которое случится в ближайшие 7 дней. МП дает правдивый ответ. Ответ может быть дан в форме короткой фразы, загадочной рифмы или знамения.

Заклинание не принимает в расчет любые возможные обстоятельства, которые могут повлиять на исход, например, произнесение дополнительных заклинаний, потеря или встреча компаньона.

Если вы произнесете это заклинание два или более раз, не отдохнув полностью, то каждая попытка после первой увеличивает шанс случайного результата на 25%. МП делает этот бросок в тайне.

Преобразование камня

5 круг преобразование

Время подготовки: 1 минута
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С, М (глина и вода)
Длительность: Мгновенно

Вы выбираете область камня или грязи в кубе со стороной 40 футов, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания, а затем выбираете один из следующих эффектов.

Преобразование камня в грязь. Любой камень немагического происхождения в области превращается в равный объем густой, текучей грязи, которая остается в таком состоянии, пока действует заклинание.

Если вы используете это заклинание на поверхность земли, то она становится достаточно зыбкой, чтобы

существа могли в ней утонуть. Каждый фут передвижения в этой области обходится в 4 фута скорости. Любое существо, оказавшееся в этой области в момент произнесения заклинания, должно совершить спасбросок по Силе. Существа также должны совершать этот спасбросок, когда впервые за ход оказываются в этой области или заканчивают свой ход в ней. При провале, существо погружается в грязь и считается обездвиженным, однако может потратить действие, чтобы освободиться.

Если вы произносите это заклинание на потолок, грязь обваливается вниз. Любое существо, оказавшееся внизу, должно совершить спасбросок по Ловкости. При провале оно получает 4d8 дробящего урона, а при успехе – половину этого урона.

Преобразование грязи в камень. Любая грязь или зыбучий песок немагического происхождения глубиной не более 10 футов превращаются в мягкий камень на время действия заклинания. Любое существо, которое находилось в грязи в момент произнесения заклинания, должно совершить спасбросок по Ловкости. При провале застывший камень обездвиживает существо. В качестве действия оно может попытаться освободиться, совершив успешную проверку Силы (КС20) или нанеся 25 урона камню вокруг себя. В случае успешного спасброска существо выбирается из камня на ближайшее незанятое место.

Призрачный образ

2 круг иллюзия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек овечьей шерсти)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы создаете иллюзию в разуме существа, которого вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Цель должна сделать спасбросок по Интеллекту. В случае провала вы создаете призрачный объект, существо или другое видимое явление на ваш выбор, размером не превышающее куб со стороной 10 футов. Образ виден только цели и существует до тех пор, пока действует заклинание. Заклинание не действует на нежить и големов.

Образ включает в себя звук, температуру и другие эффекты, которые воспринимает только цель.

Цель может изучить образ, совершив в качестве действия проверку Интеллекта (Анализ) против вашего КС заклинаний. При успехе цель понимает, что это иллюзия, и заклинание заканчивается.

Пока цель находится под воздействием заклинания, она расценивает образ реальным. Она находит рациональное объяснение любым нелогичным событиям, которые происходят при взаимодействии с образом. Например, цель попыталась перейти пропасть по призрачному мосту и упала, ступив на него. Если цель выжила после падения, она будет продолжать верить, что мост существует, и объяснит падение каким-нибудь образом: возможно ее столкнули, она поскользнулась, или сильный ветер столкнул ее.

Цель настолько убеждена в реальности образа, что может даже получить урон от него. Если вы создали образ существа, то оно может атаковать цель. Аналогично, образ, выглядящий как огонь, лужа кислоты или лава, могут обжечь цель. Каждый раунд в ваш ход, образ может наносить 1d6 психического урона цели, если она находится в пределах 5 футов от него, и, если иллюзия представляет собой существо или объект, который может наносить урон. Цель воспринимает урон в виде того типа, который подходит иллюзии.

Призрачный скакун

3 круг иллюзия (ритуальное)

Время подготовки: 1 минута
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 час

Большое полу реальное существо, похожее на лошадь, появляется на земле в незанятом месте в пределах дальности заклинания. Вы можете определить внешний вид существа, но оно имеет седло, удила и уздечку. Любое снаряжение, созданное заклинанием, мгновенно исчезает в облачке дыма, если его унести более чем на 10 футов от скакуна.

Пока действует заклинание, вы или выбранное вами существо можете ездить верхом на скакуне. Он обладает характеристиками ездовой лошади, однако его скорость равна 100 футам. Скакун может преодолеть 10 миль за 1 час или 13 миль при быстром темпе. По окончанию заклинания скакун медленно исчезает, давая всаднику 1 минуту, чтобы спешиться. Заклинание заканчивается, если вы отменяете его в качестве действия, или скакун получает любой урон.

Призыв божественного существа

7 круг призыв

Время подготовки: 1 минута
Дальность: 90 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете божественное существо с уровнем опасности 4 или ниже, которое появляется в любом незанятом месте, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Существо исчезает, если его ОЗ падают до 0, или заклинание заканчивается.

Божественное существо дружественно по отношению к вам и вашим компаньонам. Оно ходит отдельно, поэтому требует отдельного броска инициативы в бою. Существо подчиняется вашим вербальным приказам (действия не требуется), если они не противоречат его мировоззрению. Если вы не отдаете никаких приказов, то существо защищает себя от враждебных существ, но не совершает других действий.

МП знает параметры божественных существ.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 9 круга, то можете призвать существо с уровнем опасности 5 или ниже.

Призыв животных

3 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете волшебных духов, которые принимают форму животных и появляются в незанятых местах, которые вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Выберите один из следующих вариантов:

- Одно животное с уровнем опасности 2 или ниже
- Два животных с уровнем опасности 1 или ниже

- Четыре животных с уровнем опасности 1/2 или ниже
- Восемь животных с уровнем опасности 1/4 или ниже

Каждое существо считается феей и исчезает, когда его ОЗ падают до 0, или, когда заклинание заканчивается.

Призванные существа дружественны по отношению к вам и вашим компаньонам. Они ходят отдельно, поэтому требуют отдельных бросков инициативы в бою. Существа подчиняются вашим вербальным приказам (действия не требуется). Если вы не отдаете никаких приказов, то существа защищают себя от враждебных существ, но не совершают других действий.

МП знает параметры этих существ.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейки более высокого круга, то можете вызвать больше существ: в два раза больше за ячейку 5 круга, в три раза больше за ячейку 7 круга и в четыре раза больше за ячейку 9 круга.

Призыв залпа стрел

5 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 150 футов
Компоненты: В, С, М (один боеприпас или метательное оружие)
Длительность: Мгновенно

Вы выстреливаете один немагический боеприпас из оружия дальнего боя или запускаете немагическое метательное оружие в воздух и выбираете точку в пределах дальности заклинания. Сотни двойников этого боеприпаса или оружия дождем падают на землю и затем исчезают. Каждое существо в цилиндре с радиусом 40 футов и высотой 20 футов вокруг выбранной точки должно сделать спасбросок по Ловкости.

При провале существо получает 8d8 урона, а при успехе - половину этого урона. Тип урона зависит от использованного боеприпаса или оружия.

Призыв лесных существ

4 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (одна ягода падуба за каждое призванное существо)
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете фей, которые появляются в незанятых местах, которые вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Выберите один из следующих вариантов:

- Одна фея с уровнем опасности 2 или ниже
- Две феи с уровнем опасности 1 или ниже
- Четыре феи с уровнем опасности 1/2 или ниже
- Восемь фей с уровнем опасности 1/4 или ниже

Призванное существ исчезает, когда его ОЗ падают до 0, или, когда заклинание заканчивается.

Призванные существа дружественны по отношению к вам и вашим компаньонам. Они ходят отдельно, поэтому требуют отдельных бросков инициативы в бою. Существа подчиняются вашим вербальным приказам (действия не требуется). Если вы не отдаете никаких приказов, то существа защищают себя от враждебных существ, но не совершают других действий.

МП знает параметры этих существ.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейки более высокого круга, то можете вызвать больше существ: в два раза больше за ячейку 6 круга и в три раза больше за ячейку 8 круга.

Призыв малых элементалей

4 круг призыв

Время подготовки: 1 минута
Дальность: 90 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете элементалей, которые появляются в незанятых местах, которые вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Выберите один из следующих вариантов:

- Один элементаль с уровнем опасности 2 или ниже
- Два элементаля с уровнем опасности 1 или ниже
- Четыре элементаля с уровнем опасности 1/2 или ниже
- Восемь элементалей с уровнем опасности 1/4 или ниже

Элементаль исчезает, когда его ОЗ падают до 0, или, когда заклинание заканчивается.

Призванные существа дружественны по отношению к вам и вашим компаньонам. Они ходят отдельно, поэтому требуют отдельных бросков инициативы в бою. Существа подчиняются вашим вербальным приказам (действия не требуется). Если вы не отдаете никаких приказов, то существа защищают себя от враждебных существ, но не совершают других действий.

МП знает параметры этих существ.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейки более высокого круга, то можете вызвать больше существ: в два раза больше за ячейку 6 круга и в три раза больше за ячейку 8 круга.

Призыв молнии

3 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы указываете на точку, которую можете видеть в 100 футах над вами. Там возникает грозовое облако размером с цилиндр высотой 10 футов и радиусом 60 футов. Заклинание не срабатывает, если вы не можете видеть точку, где могло бы возникнуть облако (например, вы находитесь в комнате, которая не может вместить его).

После произнесения заклинания, выберите точку, которую можете видеть в пределах дальности заклинания. В это место ударяет разряд молнии. Каждое существо в пределах 5 футов от этого места, должно сделать спасбросок по Ловкости. При провале оно получает 3d10 урона молнией, а при успехе - половину этого урона. Пока заклинание не закончилось, вы можете призывать молнию подобным образом каждый ход в качестве действия, выбирая ту же точку или другую.

Если вы находитесь на открытом воздухе при грозовой походе, то произнеся это заклинание, вы получаете контроль над уже имеющимся грозовым облаком вместо создания нового. В этом случае урон заклинания увеличивается на 1d10.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то урон увеличивается на 1d10 за каждый круг выше третьего.

Призыв скакуна

2 круг призыв

Время подготовки: 10 минут
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вы призываете духа, который принимает форму невероятно умного, сильного и преданного скакуна, и создаете с ним связь. Скакун появляется в незанятом месте в пределах дальности заклинания и принимает выбранную вами форму. Это может быть боевой конь, пони, верблюд, лось или мастифф. (МП может позволить вам призывать и других животных.) Скакун имеет параметры свойственные этой форме, но принадлежит к божественным существам, феям или демонам (на ваш выбор) вместо своего нормального типа. Кроме того, если форма вашего скакуна имеет 5 или меньше Интеллекта, то он становится равным 6, а скакун получает способность понимать один язык на ваш выбор из тех, на которых вы умеете говорить.

Ваш скакун служит вам средством передвижения как в бою, так и вне его, а ваша связь позволяет вам сражаться как единое целое. Когда вы верхом, любое ваше заклинание, которое применяется на вас, также воздействует на скакуна.

Если ОЗ скакуна падают до 0, он исчезает, не оставляя за собой физической формы. Вы также можете отозвать его в любой момент в качестве действия, заставив его исчезнуть. В любом случае, повторное использование этого заклинания снова призывает его, восстанавливая его ОЗ до максимума.

Пока ваш скакун находится в пределах 1 мили от вас, вы можете общаться с ним телепатически.

Вы не можете иметь больше одного скакуна, связанного с вами этим заклинанием. В качестве действия, вы можете в любой момент освободить скакуна от связи, в результате чего он исчезнет.

Призыв фамильяра

1 круг призыв (ритуальное)

Время подготовки: 1 час
Дальность: 10 футов
Компоненты: В, С, М (древесный уголь, фимиам и травы стоимостью 10 зм, которые должны сгореть латунной жаровне)
Длительность: Мгновенно

Вы получаете себе в услужение фамильяра, духа, который принимает форму выбранного вами животного: летучей мыши, кота, краба, лягушки (жабы), ястреба, ящерицы, совы, осьминога, ядовитой змеи, рыбы, крысы, ворона, ласки, паука или морского конька. Он появляется в незанятом месте в пределах дальности заклинания. Параметры фамильяра зависят от выбранной формы, однако он принадлежит к божественным существам, феям или демонам (на ваш выбор).

Ваш фамильяр действует независимо от вас, однако он всегда слушается ваших приказов. В бою он действует отдельно и требует отдельного броска инициативы. Фамильяр не может атаковать, но может совершать другие действия как обычно.

Когда фамильяр находится в пределах 100 футов от вас, вы можете общаться с ним телепатически. Кроме того, в качестве действия вы можете видеть глазам фамильяра и слышать его ушами до начала вашего следующего хода, получая все особые чувства, которыми обладает фамильяр. В течение этого времени вы не слепы и глухи по отношению к вашему собственному окружению.

В качестве действия вы можете временно отозвать вашего фамильяра. Он исчезает в подпространстве где ожидает, пока вы его призовете. Вы также можете отпустить его навсегда. Пока фамильяр отозван, вы можете в качестве действия призвать его в любом незанятом месте в пределах 30 футов от вас.

Вы не можете иметь более одного фамильяра за раз. Если вы произносите это заклинание, когда уже имеете одного фамильяра, вы можете придать ему новую форму. Выберите одну из вышеперечисленных и ваш фамильяр превратится в новое существо.

Наконец, вы можете произнести касательное заклинание и ваш фамильяр доставит его цели, словно он сам произнес его. Ваш фамильяр должен быть в пределах 100 футов от вас и должен совершить реакцию, чтобы доставить заклинание, когда вы произносите его. Если заклинание требует броска атаки, вы используете ваш модификатор для броска.

Призыв фей

6 круг призыв

Время подготовки: 1 минута
Дальность: 90 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете фей с уровнем опасности 6 или ниже, или волшебного духа, который принимает форму животного с уровнем опасности 6 или ниже. Существо появляется в любом незанятом месте, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Оно исчезает если его ОЗ падают до 0, или, когда заклинание заканчивается.

Существо дружественно по отношению к вам и вашим компаньонам. Оно ходит отдельно, поэтому требует отдельного броска инициативы в бою. Существо подчиняется вашим вербальным приказам (действия не требуется), если они не противоречат его мировоззрению. Если вы не отдаете никаких приказов, то существо только защищает себя от враждебных существ, но не совершает других действий.

Если ваша концентрация нарушена, то существо не исчезает, вместо этого вы теряете свой контроль над ним, оно становится враждебным по отношению к вам и вашим компаньонам и может атаковать. Неконтролируемое существо нельзя отозвать, и оно исчезает через час после призыва.

МП знает параметры этих существ.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга или выше, то уровень опасности увеличивается на 1 за каждый круг выше шестого.

Призыв шквала стрел

3 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (конус 60 футов)
Компоненты: В, С, М (один боеприпас или метательное оружие)
Длительность: Мгновенно

Вы выстреливаете из оружия дальнего боя немагическим боеприпасом или бросаете немагическое метательное оружие в воздух, чтобы создать конус одинаковых оружий, которые выстреливают вперед, а затем исчезают. Каждое

существо в конусе 60 футов должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала существо получает 3d8 урона, а в случае успеха - половину этого урона. Тип урона зависит от использованного оружия или боеприпаса.

Призыв элементаля

5 круг призыв

Время подготовки: 1 минута
Дальность: 90 футов
Компоненты: В, С, М (горящий фимиам для воздушного, мягкая глина для земляного, сера и фосфор для огненного, вода и песок для водного)
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы призываете служителя стихий. Выберите область воздуха, земли, огня или воды в пределах дальности заклинания, которая заполняет куб со стороной 10 футов. Элементаль соответствующего типа с уровнем опасности 5 или ниже появляется в незанятом месте в пределах 10 футов от этой области. Например, огненный элементаль может появиться из большого костра, а земляной - из земли. Элементаль исчезает, когда его ОЗ падают до 0, или, когда заклинание заканчивается.

Элементаль дружественен по отношению к вам и вашим компаньонам. Элементаль ходит отдельно, поэтому требует отдельного броска инициативы в бою. Он подчиняется вашим вербальным приказам (действия не требуется), если они не противоречат его мировоззрению. Если вы не отдаете никаких приказов, то элементаль только защищает себя от враждебных существ, но не совершает других действий.

Если ваша концентрация нарушена, то элементаль не исчезает, вместо этого вы теряете свой контроль над ним, он становится враждебным по отношению к вам и вашим компаньонам и может атаковать. Неконтролируемого элементаля нельзя отозвать, и он исчезает через час после призыва.

МП знает параметры этих существ.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, то уровень опасности увеличивается на 1 за каждый круг выше пятого.

Приказ

1 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: 1 раунд

Вы отдаете однословный приказ существу, которое можете видеть в пределах дальности заклинания. Цель должна сделать спасбросок по Мудрости или будет следовать этой команде в свой следующий ход. Заклинание не действует, если целью является нежить, цель не понимает ваш язык или ваш приказ наносит прямой вред цели.

Далее описаны несколько приказов и их эффекты. Вы можете отдавать другие приказы. В этом случае МП решает, как ведет себя цель. Если цель не может выполнить ваш приказ, то заклинание заканчивается.

Подойди. Цель двигается к вам по кратчайшему пути и останавливается, если оказывается в 5 футах от вас.

Брось. Цель роняет то, что было у нее в руках, а затем заканчивает свой ход.

Беги. Цель тратит весь свой ход, чтобы как можно быстрее убежать от вас.

Ложись. Цель падает на землю и заканчивает свой ход.

Стой. Цель не двигается и не совершает действий в этом ходу. Летающее существо продолжает парить, если оно способно на это. Если ему нужно двигаться, чтобы оставаться в воздухе, то оно пролетает минимальное расстояние, необходимое для этого.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то можете использовать это заклинание на одну дополнительную цель за каждый круг выше первого. Существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы применяете на них заклинание.

Прикосновение вампира

3 круг некромантия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Прикосновение вашей руки, покрытой тенями, способно вытягивать жизненную силу из других, чтобы исцелять ваши собственные раны. Сделайте заклинательную атаку ближнего боя против существа в пределах досягаемости. При попадании существо получает 3d6 некротического урона, а вы восстанавливаете такое же количество ОЗ. Пока заклинание действует, вы можете совершать такую атаку каждый ход в качестве действия.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше третьего.

Приливная волна

3 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С, М (капля воды)
Длительность: Мгновенно

Вы призываете волну, которая обрушивается на выбранную вами область в пределах дальности заклинания. Эта область может быть до 30 футов длиной, до 10 футов шириной и до 10 футов высотой. Каждое существо в этой области должно сделать спасбросок по Ловкости. При провале существо получает 4d8 дробящего урона и сбито с ног. При успехе оно получает половину урона и остается на ногах. После этого вода разливается во все стороны, гася любые незащищенные источники огня в области действия заклинания и в пределах 30 футов от нее.

Принуждение

4 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Выберите любое количество существ, которых вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Если они могут слышать вас, то должны сделать спасбросок по Мудрости. Если цель невосприимчива к очарованию, то спасбросок автоматически успешен. В случае провала цель оказывается под воздействием этого заклинания. Пока оно действует, вы в качестве дополнительного действия в свой ход можете выбрать направление горизонтальное по отношению к вам.

Каждое существо, которое находится под воздействием заклинания, должно использовать все свое передвижение, чтобы как можно быстрее двигаться в этом направлении в свой следующий ход. Существо может совершать действие перед передвижением. После передвижения оно может снова сделать спасбросок по Мудрости, пытаясь освободиться от эффекта.

Цель не станет заходить в очевидно опасные области, например, в огонь или яму, однако она будет провоцировать свободные атаки, двигаясь в заданном направлении.

Притворство

5 круг иллюзия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 8 часов

Это заклинание позволяет вам изменить внешний вид любого числа существ, которых вы видите в пределах дальности заклинания. Вы даете каждому существу новый иллюзорный вид. Несогласное существо может сделать спасбросок по Харизме, чтобы избежать воздействия заклинания.

Заклинание маскирует физическую внешность, а также одежду, доспехи, оружие и снаряжение. Вы можете сделать так, что существо будет казаться ниже или выше на 1 фут, а также толще или стройнее. Вы не можете изменить форму тела, поэтому вы должны выбрать форму, которая имеет такое же расположение конечностей. В остальном вид иллюзии зависит от вас. Иллюзорный вид сохраняется до тех пор, пока действует заклинание, или пока вы в качестве действия не отмените его раньше.

Изменения, созданные этим заклинанием, легко заметны при физическом обследовании. Например, если вы используете его, чтобы создать шляпу у себя на голове, то объекты будут проходить через неё; любой, кто прикоснется к ней почувствует только вашу голову и волосы. Если вы используете его, чтобы казаться стройнее, чем вы на самом деле, то любой, кто близко подойдет к вам, столкнется с вашей невидимой частью.

Чтобы раскрыть маскировку, существо может обследовать вашу внешность в качестве действия и совершить успешную проверку Интеллекта (Анализ) против вашего КС заклинаний.

Пробуждение

5 круг преобразование

Время подготовки: 8 часов
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (агат стоимостью 1000 зм, который расходуется при произнесении)
Длительность: Мгновенно

Завершив произнесение заклинания, вычерчивая магические пути внутри драгоценного камня, вы касаетесь животного или растения Большого или меньшего размера. Параметр Интеллекта у цели должен либо отсутствовать, либо не превышать 3. Интеллект цели становится равным 10. Она также получает способность говорить на одном известном вам языке. Если цель - растение, оно получает способность двигать своими ветвями, корнями и прочими конечностями, и получает чувства, подобные человеческим. МП выбирает подходящие характеристики для пробудившегося растения.

Пробудившееся животное или растение очаровано вами на 30 дней, или пока вы или ваши компаньоны не причините ему вред. Когда очарование заканчивается, существо может остаться дружелюбным, если вы хорошо к нему относились.

Проекция

7 круг иллюзия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 500 миль
Компоненты: В, С, М (маленькая копия вас, сделанная из материалов стоимостью не менее 5 зм)
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы создаете иллюзорную копию самого себя, которая существует, пока действует заклинание. Она появляется в любом месте в пределах дальности заклинание, которое вы видели раньше, независимо от мешающих препятствий.

Иллюзия выглядит и издает звуки в точности как вы, но является нематериальной. Если иллюзия получает любой урон, то она исчезает, а заклинание заканчивается.

В качестве действия вы можете перемещать иллюзию на расстояние, равное двукратной вашей скорости, а также заставить ее говорить, жестикулировать и совершать иные действия. Иллюзия идеально повторяет ваши поведенческие манеры.

Вы можете видеть глазами иллюзии и слышать ее ушами так, словно вы находитесь на ее месте. В свой ход, в качестве дополнительного действия вы можете переключиться между своими чувствами и чувствами иллюзии. Пока вы используете чувства иллюзии, вы не можете воспринимать окружение через свои органы чувств.

Физическое взаимодействие с образом позволяет понять, что это иллюзия, поскольку вещи проходят сквозь нее. В качестве действия существо может обследовать образ и определить, что это иллюзия, сделав успешную проверку Интеллекта (Анализ) против вашего КС заклинаний. Если существо узнает, что это иллюзия, то оно может видеть сквозь нее, а её звуки становятся глухими.

Пройти без следа

2 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (пепел от сожженного листа омелы и веточка ели)
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы испускаете завесу из теней и тишины, которая маскирует вас и ваших компаньонов. Пока действует заклинание, каждое выбранное вами существо в пределах 30 футов от вас (включая вас) получает бонус +10 к проверкам Ловкости (Скрытность), и его нельзя выследить без использования магии. Находясь под воздействием этого заклинания, существо не оставляет за собой никаких следов.

Проклятие

3 круг некромантия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы касаетесь существа, и оно должно сделать спасбросок по Мудрости, или будет проклято до тех пор, пока действует заклинание. Произнося его, вы выбираете вид проклятия из следующих вариантов:

• Выберите один из параметров. Цель получает помеху на спасброски и проверки этого параметра, пока проклято.

• Пока цель проклята, она получает помеху на броски атаки против вас.

• Пока цель проклята, она должна делать спасбросок по Мудрости в начале каждого своего хода. При провале оно тратит свое действие, не делая ничего.

• Пока цель проклята, ваши атаки и заклинания наносят ей дополнительные 1d8 некротического урона.

Снятие проклятия развеивает этот эффект. По усмотрению МП, вы можете выбирать другие варианты проклятий, но они не должны быть сильнее, чем перечисленные здесь.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга, то максимальная длительность концентрации увеличивается до 10 минут. Если вы используете ячейку 5 круга или выше, то заклинание более не требует концентрации, а длительность увеличивается до 8 часов за ячейку 5 круга и до 24 часов за ячейку 7 круга. Если вы используете ячейку 9 круга, то проклятие остается до тех пор, пока не будет развеяно.

Проклятие стихий

4 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 90 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Выберите одно существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания, а затем выберите один из следующих типов урона: кислота, холод, огонь, молния или звук. Цель должна сделать спасбросок по Телосложению или будет подвержена действию заклинания. Когда цель впервые получает урон выбранного типа, она также получает 2d6 дополнительного урона этого типа. Кроме того, пока действует заклинание, цель теряет любые сопротивления к этому типу урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, вы можете выбрать одну дополнительную цель за каждый круг выше четвертого. Цели должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы применяете заклинание.

Прыжок

1 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (задняя ножка кузнечика)
Длительность: 1 минута

Вы касаетесь существа. Пока действует заклинание, его дальность прыжка увеличивается втрое.

Псевдожизнь

1 круг некромантия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (небольшое количество алкоголя или дистиллированного спирта)
Длительность: 1 час

Наделяя себя некромантским подобием жизни, вы получаете 1d4 +4 временных ОЗ, пока действует заклинание.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то получаете 5 временных ОЗ дополнительно за каждый круг выше первого.

Пылающая сфера

2 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (немного жира, щепотка серы и железный порошок)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Сфера огня диаметром 5 футов появляется в выбранном вами незанятом месте в пределах дальности заклинания. Она существует до тех пор, пока действует заклинание. Любое существо, которое заканчивает свой ход в 5 футах от сферы, должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала оно получает 2d6 урона огнем, а в случае успеха - половину этого урона.

В качестве дополнительного действия вы можете передвигать сферу на расстояние до 30 футов. Если вы отправите сферу на существо, то оно должно сделать спасбросок от урона, а сфера прекращает движение в этом ходу.

Когда вы перемещаете сферу, она может преодолевать препятствия высотой до 5 футов, и перелетать ямы шириной до 10 футов. Сфера поджигает любые воспламеняющиеся объекты, которые на находятся во владении существ, а также излучает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет еще на 20 футов дальше.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше второго.

Пылевой дьявол

2 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (щепотка пыли)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Выберите незанятую область воздуха в кубе со стороной 5 футов, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания. На время действия заклинания в этой области возникает стихийная сила, похожая на пылевого дьявола. Любое существо, которое заканчивает свой ход в пределах 5 футов от пылевого дьявола, должно сделать спасбросок по Силе. При провале оно получает 1d8 дробящего урона и отталкивается на 10 футов назад. При успешном спасброске существо получает половину урона и остается на месте.

В качестве дополнительного действия вы можете переместить пылевого дьявола на расстояние до 30 футов в любом направлении. Если он перемещается по песку, пыли, рыхлой грязи или гравию, то он всасывает часть вещества, создавая вокруг себя облако радиусом 10 футов до начала вашего следующего хода. Облако сильно затемняет область.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше второго.

Радужная стена

9 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 10 минут

Мерцающий, разноцветный слой света создает вертикальную, непрозрачную стену длиной до 90 футов, высотой до 30 футов и толщиной 1 дюйм в выбранном вами месте, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Как вариант вы можете создать стену в форме сферы диаметром 30 футов вокруг выбранной вами точки. Стена существует до тех пор, пока действует заклинание. Если вы создаете стену в том месте, где стоит существо, то заклинание не срабатывает, а ваше действие и ячейка заклинания тратятся.

Стена излучает яркий свет в радиусе 100 футов и тусклый свет еще на 100 футов дальше. Вы и существа, выбранные вами, могут проходить через стену и оставаться рядом с ней, не получая вреда. Если другое существо, которое может видеть стену, подходит к ней на расстояние до 20 футов или начинает свой ход там, то оно должно сделать спасбросок по Телосложению или будет ослеплено на 1 минуту.

Стена состоит из 7 разноцветных слоев. Когда существо пытается пройти через стену или дотянуться через нее, оно взаимодействует с каждым слоем по очереди. Проходя через каждый слой, существо должно делать спасбросок по Ловкости или окажется под воздействием эффектов слоя, описанных ниже.

Стену можно уничтожить, также по одному слою за раз, начиная от красного и заканчивая фиолетовым. Это делается особым способом для каждого слоя. Если слой уничтожен, он не восстанавливается. *Посох отмены* разрушает *радужную стену*, однако *поле антимагии* не действует на нее.

1. Красный. Существо получает 10d6 огненного урона при проваленном спасброске и половину этого урона при успешном. Пока этот слой на месте, через стену не проходят немагические атаки дальнего боя. Слой можно уничтожить, нанеся ему 25 урона холодом.

2. Оранжевый. Существо получает 10d6 урона кислотой при проваленном спасброске и половину этого урона при успешном. Пока этот слой на месте, через стену не проходят магические атаки дальнего боя. Слой можно уничтожить сильным ветром.

3. Желтый. Существо получает 10d6 урона молнией при проваленном спасброске и половину этого урона при успешном. Слой можно уничтожить, нанеся ему 60 силового урона.

4. Зеленый. Существо получает 10d6 урона ядом при проваленном спасброске и половину этого урона при успешном. Слой можно уничтожить, произнеся заклинание *создание прохода* или другое заклинание того же или более высокого круга, которое может открыть портал на твердой поверхности

5. Голубой. Существо получает 10d6 урона холодом при проваленном спасброске и половину этого урона при успешном. Слой можно уничтожить, нанеся ему 25 урона огнем.

6. Синий. Провалив спасбросок существо обездвиживается. Затем оно должно делать спасбросок по Телосложению, в конце каждого своего ход. После трех успешных спасбросков заклинание заканчивается. После трех провалов существо перманентно превращается в камень. Провалы и успехи не обязательно должны быть последовательными; отслеживайте их, пока не наберете три одного типа.

Пока этот слой на месте, через стену нельзя произносить заклинания. Слой можно уничтожить при помощи яркого света от заклинания *дневной свет* или другого подобного заклинания равного или более высокого круга.

7. Фиолетовый. Провалив спасбросок, существо слепнет. Затем оно должно сделать спасбросок по Мудрости в начале вашего следующего хода. Успешный спасбросок исцеляет слепоту. При провале существо перемещается на другой план на выбор МП, после чего слепота проходит. (Обычно существа, которые не находятся на родном плане, изгоняются на него, а остальные изгоняются на Эфирный или Астральный планы.) Этот слой можно уничтожить заклинанием *развеять магию* или другим заклинанием равного или более высокого круга, которое может развеивать заклинания и магические эффекты.

Радужные брызги

7 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (конус 60 футов)
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Восемь разноцветных лучей вылетают из вашей руки. Каждый луч имеет свой цвет, эффект и назначение. Каждое существо в конусе длиной 60 футов должно сделать спасбросок по Ловкости. Для каждой цели бросьте d8, чтобы определить какой луч воздействует на нее.

1. Красный. Цель получает 10d6 урона огнем при провале спасброска или половину этого урона при успехе.

2. Оранжевый. Цель получает 10d6 урона кислотой при провале спасброска или половину этого урона при успехе.

3. Желтый. Цель получает 10d6 урона молнией при провале спасброска или половину этого урона при успехе.

4. Зеленый. Цель получает 10d6 урона ядом при провале спасброска или половину этого урона при успехе.

5. Голубой. Цель получает 10d6 урона холодом при провале спасброска или половину этого урона при успехе.

6. Синий. При провале спасброска цель обездвиживается. Затем оно должно делать спасбросок по Телосложению, в конце каждого своего ход. После трех успешных спасбросков заклинание заканчивается. После трех провалов существо перманентно превращается в камень. Провалы и успехи не обязательно должны быть последовательными; отслеживайте их, пока не наберете три одного типа.

7. Фиолетовый. Провалив спасбросок, существо слепнет. Затем оно должно сделать спасбросок по Мудрости в начале вашего следующего хода. Успешный спасбросок исцеляет слепоту. При провале существо перемещается на другой план на выбор МП, после чего слепота проходит. (Обычно существа, которые не находятся на родном плане, изгоняются на него, а остальные изгоняются на Эфирный или Астральный планы.)

8. Особый. В цель попадает два луча. Бросьте d8 дважды, перебрасывая 8.

Развеять Зло и Добро

5 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (святая вода или смесь серебряного и железного порошка)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Мерцающая энергия окружает вас и защищает от нежити, фей и существ, живущих за пределами Материального Плана. Пока действует заклинание, божественные существа, элементали, феи, демоны и нежить получают помеху на броски атаки против вас.

Вы можете преждевременно закончить заклинание, если используете одну из двух особых функций, описанных ниже.

Разбить заклятье. В качестве действия вы можете коснуться существа, которое очаровано, напугано или одержимо божественным существом, элементалем, феей, демоном или нежитью, и снять этот эффект.

Изгнание. В качестве действия вы можете совершить заклинательную атаку ближнего боя против божественного существа, элементаля, феи, демона или нежити. При попадании вы пытаетесь изгнать его на родной план.

Существо должно сделать успешный спасбросок по Харизме или вернется на свой родной план (если оно уже там не находится). Нежить отправляется в Царство Теней, а феи в Царство Фей.

Развеять магию

3 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Выберите одно существо, объект или магический эффект в пределах дальности заклинания. Любое заклинание 3 круга или ниже на цели мгновенно заканчивается. Чтобы развеять заклинание 4 круга или выше на цели, вам необходимо сделать проверку вашего параметра заклинаний. КС равен 10 + круг заклинания. При успехе заклинание заканчивается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то автоматически развеиваете эффекты заклинаний, чей круг равен или ниже круга потраченной вами ячейки заклинаний.

Размытый образ

2 круг иллюзия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Ваше тело выглядит размытым и колеблющимся для всех, кто может видеть вас. Пока действует заклинание, все существа получают помеху на броски атаки против вас. Атакующий имеет иммунитет к этому эффекту, если он не полагается на зрение, например, благодаря слеповидению, или может видеть сквозь иллюзии, например, благодаря истинному зрению.

Разноцветные брызги

2 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (конус 15 футов)
Компоненты: В, С, М (шепотка порошка или песка красного, желтого или голубого цвета)
Длительность: 1 раунд

Ослепительный шквал сверкающих, разноцветных брызг вылетает из вашей руки. Бросьте 6d10; суммарный результат представляет собой объем ОЗ существ, на которых окажет действие это заклинание. Оно воздействует на существ в конусе длиной 15 футов, в порядке возрастания их текущих ОЗ (игнорируя существ, которых вы не можете видеть, и тех, что находятся без сознания).

Начиная с существа, имеющего наименьшее текущее количество ОЗ, каждое существо, которое оказалось под воздействием заклинания, ослепляется до конца его действия.

Вычтите ОЗ каждого существа из суммарного количества ОЗ заклинания, прежде чем перейти к следующему существу. ОЗ существа должны быть равны или меньше оставшегося количества ОЗ заклинания.

Разноцветный шар

1 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 90 футов
Компоненты: В, С, М (алмаз стоимостью 50 зм)
Длительность: Мгновенно

Вы запускаете сферу энергии диаметром 4 дюйма в существо, которое можете видеть в пределах дальности заклинания. Выберите тип урона: кислота, холод, огонь, яд, молния или звук, а затем сделайте заклинательную атаку дальнего боя против цели. При попадании существо получает 3d8 урона выбранного типа.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше первого.

Разящее око

6 круг некромантия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

В ваших глазах возникает чернильная пустота, наделенная ужасной силой. Одно существо на ваш выбор, которое вы можете видеть в пределах 60 футов, должно совершить успешный спасбросок по Мудрости или окажется под воздействием одного из следующих эффектов на время действия заклинания. Каждый ваш ход, пока действует это заклинание, вы в качестве действия можете выбрать целью новое существо, кроме тех существ, которые сделали успешный спасбросок против этого заклинания в одном из предыдущих ходов.

Сон. Цель теряет сознание. Она просыпается, если получит любой урон, или другое существо разбудит его, потратив на это действие.

Паника. Цель напугана вами. Каждый свой ход напуганное существо должно совершать Рывок, чтобы убегать от вас по самому безопасному и кратчайшему маршруту, если ей есть куда убегать. Если цель оказывается более чем в 60 футах от вас и не может вас видеть, то этот эффект заканчивается.

Тошнота. Цель получает помеху на проверки параметров и броски атаки. В конце каждого своего хода, она может сделать еще один спасбросок по Мудрости. В случае успеха эффект заканчивается.

Раскаленный металл

2 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек железа и огонь)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Выберите рукотворный металлический объект, например, оружие или доспехи, который вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Вы раскаляете этот объект докрасна. Любое существо, находящееся в физическом контакте с этим объектом, получает 2d8 урона огнем, в момент, когда вы произносите это заклинание. Пока заклинание действует, каждый последующий ход вы можете нанести этот урон в качестве дополнительного действия.

Если существо держит или носит на себе объект и получает от него урон, то оно должно сделать успешный спасбросок по Телосложению или бросить объект, если может. Если оно не бросает объект, то получает помеху на броски атаки и проверки параметров до начала вашего следующего хода.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше второго.

Раскат грома

Трюк, проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (радиус 5 футов)
Компоненты: С
Длительность: Мгновенно

Вы вызываете оглушительный раскат грома, который слышен на расстоянии до 100 футов. Каждое существо в пределах 5 футов от вас должно сделать спасбросок по Телосложению. При провале существо получает 1d6 урона звуком.

Урон заклинания увеличивается на 1d6, когда вы достигаете 5 уровня (2d6), 11 уровня (3d6) и 17 уровня (4d6).

Регенерация

7 круг преобразование

Время подготовки: 1 минута
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (молитвенный барабан и святая вода)
Длительность: 1 час

Вы касаетесь существа и стимулируете его врожденные способности к исцелению. Цель восстанавливает 4d8 +15 ОЗ. Пока действует заклинание действует, в начале каждого своего хода цель восстанавливает 1 ОЗ (10 ОЗ в минуту).

Если у цели недостает каких-либо конечностей (пальцев, ног, хвоста и так далее), то она восстанавливает их спустя 2 минуты. Если у вас осталась отрубленная конечность и вы приложили ее к обрубку, то она мгновенно прирастает.

Реинкарнация

5 круг преобразование

Время подготовки: 1 час
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (редкие масла и мази стоимостью не менее 1000 зм, которые расходуются при произнесении)
Длительность: Мгновенно

Вы касаетесь мертвого гуманоида или его части. Если это существо умерло в пределах 10 дней, то заклинание создает новое зрелое тело для него, а затем призывает его душу. Если душа не свободна или не желает вернуться, то заклинание не срабатывает.

Заклинание случайным образом определяет новое тело для существа, что чаще всего влечет за собой смену расы. МП бросает d100 и определяет по таблице новую расу существа, либо он может выбрать её сам.

d100	Раса
01-04	Драконорожденный
05-13	Дворф, холмовой
14-21	Дворф, горный
22-25	Эльф, темный
26-34	Эльф, высший
35-42	Эльф, лесной
43-46	Гном, лесной
47-52	Гном, каменный
53-56	Полуэльф
57-60	Полуорк
61-68	Халфлинг, легкоступ
69-76	Халфлинг, коренастый
77-96	Человек
97-00	Тифлинг

Возрожденное существо помнит свою прошлую жизнь. Оно сохраняет все способности, которыми обладала прошлая форма, за исключением расовых черт, которые меняются на новые.

Рост растений

3 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие или 8 часов
Дальность: 150 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Это заклинание наполняет жизненной силой растения в определенной области. У него два способа применения, один из которых обладает мгновенным эффектом, а другой долговременным.

Если вы произнесете это заклинание в качестве действия, выбрав при этом точку в пределах дальности заклинания, то вся обычная растительность в радиусе 100 футов вокруг этой точки становится густой и переросшей. Существо, которое двигается по этой области, должно тратить 4 фута движения за каждый пройденный фут.

Вы можете создать одну или несколько областей любого размера внутри зоны действия заклинания, в которых оно не будет действовать.

Вы можете потратить 8 часов на произнесение заклинания, чтобы удобрить почву. В этом случае все растения в радиусе полумили вокруг выбранной вами точки на 1 год становятся удобренными. Они приносят в два раза больше урожая.

Рост шипов

2 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 150 футов

Компоненты: В, С, М (семь шипов или маленьких веточек, заостренных с одного конца)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Из земли в радиусе 20 футов вокруг выбранной вами точки в пределах дальности заклинания вырастают твердые шипы. Область становится труднопроходимой на время действия заклинания. Каждое существо, которое заходит в область, получает 2d4 колющего урона через каждые 5 футов.

Это преобразование замаскировано так, чтобы казаться естественным. Любое существо, которое не видело область в момент произнесения заклинания, должно сделать проверку по Мудрости (Восприятие) против вашего КС заклинаний, чтобы определить, что эта область опасна.

Рука Бигби

5 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С, М (яичная скорлупа и перчатка из змеиной кожи)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы создаете Большую руку из мерцающей, полупрозрачной силы в незанятом месте, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Рука существует до тех пор, пока действует заклинание и двигается согласно вашим приказам, повторяя движения вашей собственной руки.

Рука представляет собой объект с КБ 20 и имеет ОЗ, равные вашим максимальным ОЗ. Если ОЗ руки падают до 0, то заклинание заканчивается. Рука имеет 26 (+8) Силы и 10 (+0) Ловкости. Она не занимает место, в котором находится.

Когда вы произносите заклинание, а затем в качестве дополнительного действия каждый свой ход, вы можете переместить руку на расстояние до 60 футов, после чего выбрать один из следующих эффектов.

Сжатый кулак. Рука наносит удар одному существу, которое находится в 5 футах от нее. Сделайте заклинательную атаку ближнего боя, используя свои параметры. При попадании цель получает 4d8 урона силой.

Могучая длань. Рука пытается оттолкнуть существо, которое находится в 5 футах от нее в выбранном вами направлении. Сделайте проверку Силы руки против проверки Силы (Атлетика) вашей цели. Если цель Среднего размера или меньше, то вы получаете преимущество на эту проверку. В случае успеха вы отталкиваете цель на расстояние до 5 + 5 х ваш модификатор заклинаний футов. Рука перемещается вместе с целью, оставаясь в 5 футах от нее.

Сжимающая длань. Рука пытается схватить существо Огромного размера или меньше, которое находится в пределах 5 футов от вас. Используйте параметр Силы руки, чтобы произвести захват. Если цель Среднего размера или меньше, вы получаете преимущество на эту проверку. Пока рука держит цель, вы можете приказать ей сдавить её в качестве дополнительного действия. В этом случае цель получает дробящий урон, равный 2d6 + ваш модификатор параметра заклинаний.

Преграждающая длань. Рука занимает пространство между вами и выбранным вами существом, пока вы не отдадите ей другой приказ. Находясь в этом положении, рука дает вам 50% укрытие против выбранной вами цели. Существо не может зайти в пространство, где находится рука, если его параметр Силы меньше или равен параметру Силы руки. Если он выше, то существо может перемещаться через пространство, занимаемое рукой, однако оно считается труднопроходимой местностью для него.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, то урон от сжатого кулака увеличивается на 2d8, а урон от сжимающей длани на 2d6 за каждый круг выше пятого.

Руки Хадара

1 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (радиус 10 футов)
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вы взываете к силам Хадара, Голодной Тьмы. Щупальца темной энергии возникают вокруг вас и атакуют всех существ в радиусе 10 футов. Каждое существо в области должно сделать спасбросок по Силе. При провале цель получает 2d6 некротического урона и не может совершать реакции до начала своего следующего хода. В случае успеха существо получает половину урона и может совершать реакции.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше первого.

Свет

Трюк, проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, М (светлячок или фосфоресцирующий мох)
Длительность: 1 час

Вы касаетесь одного объекта, размер которого не превышает 10 футов в любой из размерностей. Пока заклинание действует, объект излучает яркий свет на 20 футов от него и тусклый свет еще на 20 футов дальше. Окраска света может быть любой.

Его можно заблокировать, накрыв объект чем-то непрозрачным. Действие заклинания заканчивается, если вы произносите его снова или отменяете в качестве действия.

Если вы используете заклинание на объект, который одет или находится в руках враждебного существа, то это существо должно сделать спасбросок по Ловкости, чтобы избежать заклинания.

Свобода передвижения

4 круг ограждения

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (полоска кожи, обернутая вокруг руки, или другой похожий аксессуар)
Длительность: 1 час

Вы касаетесь согласного существа. Пока это заклинание действует, труднопроходимая местность не замедляет его передвижение, а заклинания и другие магические эффекты не могут снизить его скорость, парализовать или обездвижить.

Цель также может потратить 5 футов передвижения, чтобы автоматически освободиться от любых немагических оков (например, наручников) или захватов. Наконец, вы не получаете штрафов к передвижению и атакам, находясь под водой.

Связь с иным планом

5 круг прорицание (ритуальное)

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В
Длительность: 1 минута

Вы связываетесь с полубогом, духом давно умершего мудреца или с какой-либо другой таинственной сущностью с другого плана. Связь с экстрапланарным разумом оказывает серьезную нагрузку на ваш разум и может даже повредить его. Произнося это заклинание сделайте спасбросок по Интеллекту с КС 15. В случае провала вы получаете 6d6 психического урона и сходите с ума до тех пор, пока не отдохнете полностью. Будучи безумным, вы не можете совершать действия, не понимаете речь других существ, не можете читать и говорите бессвязную чушь. Улучшенное восстановление может снять этот эффект.

При успешном спасброске, вы можете задать сущности до пяти вопросов. Вы должны задать их до тех пор, пока действует заклинание. МП отвечает на вопросы одним словом, такими как "да," "нет," "возможно," "никогда," "неуместно" или "неясно" (если сущность не знает ответа на вопрос). Если однословный ответ может привести к недопониманию, то МП может использовать короткую фразу.

Святилище

1 круг ограждение

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (маленькое серебряное зеркальце)
Длительность: 1 минута

Вы защищаете существо в пределах дальности заклинания от атаки. Пока заклинание действует, любое существо, которое атакует защищенную цель или использует на нее вредоносное заклинание, должно сделать спасбросок по Мудрости. При провале существо должно выбрать другую цель или потерять эту атаку или заклинание. Заклинание не защищает цель от эффектов, действующих на область, например, от взрыва огненного шара.

Если защищенная цель атакует или произносит заклинание, которое воздействует на враждебное существо, то заклинание заканчивается.

Священное пламя

Трюк, проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Огненный свет обрушивается на существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Цель должна сделать спасбросок по Ловкости или получит 1d8 урона светом. Цель не получает бонусы от укрытий на этот спасбросок.

Урон от заклинания увеличивается на 1d8 по достижению 5 уровня (2d8), 11 уровня (3d8) и 17 уровня (4d8)

Сглаз

1 круг очарование

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: 90 футов
Компоненты: В, С, М (окаменевший глаз тритона)
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы проклинаете существо, которое можете видеть в пределах дальности заклинания. Пока оно действует, вы наносите 1d6 дополнительного некротического урона цели всякий раз, когда вы атакуете ее. Произнеся заклинание также выберите один из параметров. Цель получает помеху при проверках выбранного вами параметра.

Если ОЗ цели падают до 0, пока действует заклинание, то вы можете наложить проклятие на новое существо в качестве дополнительного действия в следующем ходу.

Снятие проклятия может развеять это заклинание.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 или 4 круга, максимальная длительность концентрации на заклинании увеличивается до 8 часов. Если вы используете ячейку 5 круга или выше, то можете поддерживать концентрацию на заклинании до 24 часов.

Силовая стена

5 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С, М (щепотка порошка, сделанного из измельченного чистого драгоценного камня.
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Невидимая силовая волна появляется в указанной вами точке в пределах дальности заклинания. Стена появляется в любом положении на ваш выбор: вертикально, горизонтально или под углом. Она может находиться в воздухе или на поверхности. Вы можете придать ей форму полусферы с радиусом 10 футов или плоской поверхности, состоящей из десяти панелей 10 x 10 футов. Каждая панель должна соприкасаться с другой. В любой форме толщина стены составляет 1/4 дюйма. Стена существует до тех пор, пока действует заклинание. Если она возникает в том месте, где находится существо, то его сдвигает в любую сторону от стены на ваш выбор.

Никакой физический объект не может пройти сквозь стену. Она имунна к любому урону и не может быть развеяна при помощи заклинания развеять магию. Однако дезинтеграция разрушает стену мгновенно. Стена распространяется и на Эфирный План, блокируя перемещение сквозь стену и в нем.

Симуляция смерти

3 круг некромантия (ритуальное)

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (щепотка могильной пыли)
Длительность: 1 час

Вы касаетесь согласного существа и помещаете его в каталептическое состояние, которое невозможно отличить от смерти.

Пока заклинание действует, или пока вы не коснетесь цели в качестве действия и отмените заклинание, цель кажется мертвой для любого внешнего обследования или заклинаний, которые определяют состояние цели. Цель ослеплена и небоеспособна, а ее скорость снижается до 0. Цель получает сопротивление ко всем типам урона кроме физического. Если цель находится под воздействием яда или болезни в момент

произнесения заклинания, или подвергается такому воздействию во время его действия, то яд или болезнь не действует до тех пор, пока действует заклинание.

Скороход

1 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (щепотка земли)
Длительность: 1 час

Вы касаетесь существа и его скорость увеличивается на 10 футов, пока действует заклинание.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то можете использовать это заклинание на одно дополнительное существо за каждый круг выше первого.

Слабоумие

8 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 150 футов
Компоненты: В, С, М (горсть глины, хрустальные, стеклянные или минеральные сферы)
Длительность: Мгновенно

Вы поражаете разум существа, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания, пытаясь разрушить его личность и интеллект. Существо получает 4d6 психического урона и должно сделать спасбросок по Интеллекту.

При провале Интеллект и Харизма существа падает до 1. Оно не может произносить заклинания, активировать магические предметы, понимать языки или общаться любым понятным способом. Однако оно может распознавать своих товарищей, следовать за ними и даже защищать их.

По истечении 30 дней, существо может повторить спасбросок против этого заклинания. В случае успеха заклинание кончается.

Его также можно развеять, используя такие заклинания как *улучшенное восстановление*, *лечение* или *исполнение желаний*.

Слепота/Глухота

2 круг некромантия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В
Длительность: 1 минута

Вы можете оглушить или ослепить врага. Выберите существо, которое можете видеть в пределах дальности заклинания. Оно должно сделать спасбросок по Телосложению. При провале цель слепнет или глохнет (на ваш выбор) на время действия заклинания. В конце каждого своего хода, цель может сделать повторный спасбросок по Телосложению. В случае успеха заклинание заканчивается.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то можете выбрать одно дополнительное существо за каждый круг выше второго.

Слиться с камнем

3 круг преобразование (ритуальное)

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 8 часов

Вы входите в каменный объект или поверхность достаточно большого размера, чтобы вместить ваше тело. Вы и все ваше снаряжение полностью сливается с камнем, пока действует заклинание. Ваше присутствие внутри камня нельзя увидеть или иначе обнаружить немагическими способами.

Находясь в камне, вы не можете видеть то, что происходит снаружи, и получаете помеху на проверки по Мудрости (Восприятие), чтобы услышать, что происходит снаружи. Вы осознаете течение времени и можете применять на себя заклинания. В качестве передвижения вы можете выйти из камня, тем самым закончив заклинание. Вы не способны двигаться иным образом.

Мелкие повреждения камня не наносят вам вреда, однако если он частично уничтожается или меняет свою форму (так, что вы более не помещаетесь в нем), то вы оказываетесь снаружи и получаете 6d6 дробящего урона. Если камень полностью уничтожен (или преобразован в другое вещество), то вы оказываетесь снаружи и получаете 50 дробящего урона. Оказываясь снаружи, вы падаете на землю в ближайшем незанятом месте к тому, где вы вошли в камень.

Слово возврата

6 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 5 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенно

Вы и до пяти согласных существ в 5 футах от вас мгновенно телепортируетесь в ранее назначенное святилище. Вы и все существа, которые телепортируются с вами, появляются в ближайшем незанятом месте к той точке, где вы подготовили святилище (смотри ниже). Если вы произносите заклинание, не подготовив святилище, то оно не срабатывает.

Вы должны назначить святилище, произнеся это заклинание в пределах места, например, храма, посвященного или тесно связанного с вашим божеством. Если вы пытаетесь произнести это заклинание в области, не связанной с вашим богом, то оно не срабатывает.

Слово Силы: исцеление

9 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Волна целительной энергии омывает существо, которого вы коснулись. Цель восстанавливает все свои ОЗ. Если оно очаровано, напугано, парализовано или оглушено, то это состояние исцеляется. Если существо лежит на земле, то оно может встать в качестве реакции. Заклинание не действует на нежить и големов.

Слово Силы: оглушение

8 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенно

Вы произносите слово силы, которое ошеломляет разум одного существа, которое вы можете видеть в пределах

дальности заклинания. Если цель имеет 150 ОЗ или меньше, то она оглушена. Иначе заклинание не срабатывает.

Цель должна делать спасбросок по Телосложению в конце каждого своего хода. В случае успеха оглушение кончается.

Слово Силы: смерть

9 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенно

Вы произносите слово силы, которое заставляет мгновенно умереть одно существо в пределах дальности заклинания. Если выбранное вами существо имеет 100 ОЗ или меньше, то оно умирает. Иначе заклинание не срабатывает.

Смена обличья

2 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы принимаете другую форму. Произнося заклинание, выберите один из следующих вариантов, который вступит в действие. Пока заклинание действует, вы можете отменить выбранный вариант в качестве действия и выбрать новый.

Водная форма. Вы можете принять форму, подходящую для подводных условий, получая жабры и перепонки между пальцами. Вы можете дышать под водой и получаете водную скорость, которая равна вашей наземной скорости.

Изменение внешности. Вы изменяете свой внешний вид, выбирая свой рост, вес, черты лица, голос, длину и цвет волос, а также отличительные характеристики. Вы можете принять форму другой расы, однако ваши параметры не изменяются. Вы можете принять форму существа другого размера, однако ваша базовая форма должна оставаться прежней (то есть, если вы двуногое существо, то не можете принять форму четвероногого). В любой момент, пока заклинание действует, вы можете изменить свою внешность в качестве действия.

Природное оружие. У вас появляются когти, клыки, шипы, рога или другое природное оружие на ваш выбор. Ваши безоружные атаки наносят 1d6 дробящего, режущего или колющего урона в зависимости от выбранного природного оружия, и вы получаете владение безоружным боем. Кроме того, природное оружие считается магическим и имеет бонус +1 к броскам атаки и урона.

Смертный ужас

9 круг иллюзия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Обращаясь к самым глубинным страхам группы существ, вы создаете в их разумах иллюзии, видимые только для них. Каждое существо в сфере радиусом 30 футов вокруг выбранной вами точки в пределах дальности заклинания должно сделать спасбросок по Мудрости. При провале существо напугано. Иллюзия воплощает самые глубинные страхи, олицетворяя худшие кошмары существ. В конце каждого своего хода напуганное существо должно сделать спасбросок по Мудрости или получит 4d10 психического урона. В случае успеха заклинание заканчивается.

Снежный шквал Сниллока

2 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 90 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек льда и маленький осколок белого камня)
Длительность: Мгновенно

На выбранную вами точку в пределах дальности заклинания обрушивается снежный шквал. Каждое существо в радиусе 5 футов вокруг выбранной точки должно сделать спасбросок по Ловкости. При провале оно получает 3d6 урона холодом, а при успехе – половину этого урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше второго.

Снятие проклятия

3 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вы касаетесь одного существа или объекта, снимая с него все проклятия. Если объектом является проклятый магический предмет, то проклятие сохраняется, однако заклинание разрушает привязку объекта к владельцу, в результате чего предмет можно снять или выбросить.

Создание и уничтожение воды

1 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (капля воды для создания или несколько песчинок для уничтожения)
Длительность: Мгновенно

Вы можете создать или уничтожить воду.

Создание воды. Вы создаете до 10 галлонов чистой воды в открытой ёмкости в пределах дальности заклинания. Или же призванная вода проливается дождем в кубе со стороной 30 футов, гася при этом любое незащищенное пламя.

Уничтожение воды. Вы уничтожаете до 10 галлонов воды в открытой ёмкости в пределах дальности заклинания. Или же уничтожаете туман в кубе со стороной 30 футов.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, объем созданной или уничтоженной воды увеличивается на 10 галлонов, а размер куба на 5 футов, за каждый круг выше первого.

Создание нежити

6 круг некромантия

Время подготовки: 1 минута
Дальность: 10 футов
Компоненты: В, С, М (глиняный горшочек, наполненный могильной землей, глиняный горшочек, наполненный соленой водой и черный оникс стоимостью 150 зм за каждый труп)

Длительность: Мгновенно

Вы можете произносить это заклинание только ночью. Выберите до трех трупов гуманоидов Среднего или Маленького размера в пределах дальности заклинания. Каждый труп становится упырем, которого вы контролируете (МП знает параметры этих существ).

В качестве дополнительного действия каждый свой ход вы можете телепатически отдать приказ любому существу, созданному этим заклинанием, если оно находится в пределах 120 футов от вас (если вы контролируете несколько существ, то можете отдать один и тот же приказ любому их количеству одновременно). Вы выбираете какое действие существо совершит в следующем ходу и куда оно пойдет, или можете отдать обобщенный приказ, например, защищать конкретную комнату или коридор. Если вы не отдаете никаких приказов, то существо только защищается от враждебных существ. Получив приказ, существо продолжает выполнять его до тех пор, пока не завершит задание.

Существо находится под вашим контролем в течение 24 часов, а затем прекращает выполнять любые ваши приказы. Чтобы сохранить контроль над существом еще на 24 часа, вы должны повторно произнести на него это заклинание до того, как 24 истекли. Используя заклинание таким образом, вы можете обновить контроль над тремя существами, вместо создания новых.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга, то можете поднять до четырех упырей или обновить над ними контроль. Используя ячейку 8 круга, вы можете поднять до пяти упырей, либо двух вурдалаков или умертвий, или обновить над ними контроль. Используя ячейку 9 круга, вы можете поднять до шести упырей, либо трех вурдалаков или умертвий, либо двух мумий, или обновить над ними контроль.

Создание прохода

5 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (щепотка семян кунжута)
Длительность: 1 час

В указанном вами месте, которое вы можете видеть на каменной, гипсовой или деревянной поверхности (например, на стене, полу или потолке) в пределах дальности заклинания появляется проход. Он существует до тех пор, пока действует заклинание. Размер прохода может быть до 5 футов в ширину, до 8 футов в высоту и до 20 футов в глубину. Проход не делает сооружение нестабильным.

Когда проход исчезает, любые существа или объекты, которые находятся в нем, безопасно выталкиваются в ближайшее незанятое место рядом с поверхностью, на которую вы использовали заклинание.

Созидание

5 круг иллюзия

Время подготовки: 1 минута
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (маленький кусочек той материи, из которой состоит созидаемый объект)
Длительность: Особая

Вы используете пряди темной материи из Царства Теней, чтобы создать неживой объект растительного происхождения: текстиль, веревку, древесину или что-либо подобное. Вы также можете создать минеральные объекты, например, камень, кристалл или металл. Объект должен помещаться в куб со стороной 5 футов и состоять из вещества, которое вы встречали прежде.

Длительность существования объекта зависит от вещества. Если объект сделан из нескольких веществ, то используйте кратчайшую длительность.

Вещество	Длительность
Растительного происхождения	1 день
Камень или кристалл	12 часов
Драгоценные металлы	1 час
Драгоценные камни	10 минут
Адамантит или мифрил	1 минута

Если вы используете любой материал, созданный при помощи этого заклинания в качестве компонента для другого заклинания, то оно не сработает.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, то размер куба, в котором должен поместиться создаваемый объект, увеличивается на 5 футов за каждый круг выше пятого.

Сокрушительная волна

5 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (радиус 30 футов)
Компоненты: В
Длительность: Мгновенно

Вы ударяете землю, создавая всплеск божественной энергии, который волной расходится вокруг вас. Каждое из выбранных вами существ в пределах 30 футов вокруг вас должно сделать успешный спасбросок по Телосложению или получит 5d6 звукового урона, а также 5d6 некротического или светового урона (на ваш выбор) и будет сбито с ног. При успешном спасброске существо получает половину этого урона и остается на ногах.

Сокрытие разума

8 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: 24 часа

На время действия заклинания одно согласное существо, которого вы коснулись, получает иммунитет к психическому урону, а также к любым эффектам, способным читать его эмоции и мысли, заклинаниям прорицания и очарования. Это заклинание даже защищает от исполнения желаний и других подобных эффектов, если их используют для воздействия на разум цели или получения информации о ней.

Солнечная вспышка

8 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 150 футов
Компоненты: В, С, М (огонь и кусочек солнечного камня)
Длительность: Мгновенно

Яркий солнечный свет вспыхивает в выбранной вами точке в пределах дальности заклинания, заполняя сферу радиусом 60 футов. Каждое существо, которое оказалось в этой сфере, должно сделать спасбросок по Телосложению. При

провале существо получает 12d6 урона светом и ослепляется на одну минуту. При успехе существо получает половину этого урона и не ослепляется. Нежить и слизни получают помеху на этот спасбросок.

Ослепленное этим заклинанием существо делает еще один спасбросок по Телосложению в конце каждого своего хода. В случае успеха слепота проходит.

Данное заклинание рассеивает любую тьму магического происхождения в области действия.

Солнечный луч

6 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (линия 60 футов)
Компоненты: В, С, М (увеличительное стекло)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Луч яркого света шириной 5 футов и длиной 60 футов исходит из вашей руки. Каждое существо в этой линии должно сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала существо получает 6d8 урона и ослепляется до вашего следующего хода. При успехе оно получает половину этого урона и не ослепляется. Нежить и слизни получают помеху на данный спасбросок.

Пока действует заклинание, каждый ход в качестве действия вы можете создать новую линию света.

Пока действует заклинание, в вашей руке сияет частица света, она излучает яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый свет еще на 30 футов дальше. Этот свет считается солнечным.

Сон

1 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 90 футов
Компоненты: В, С, М (щепотка мелкого песка, лепестки роз или сверчок)
Длительность: 1 минута

Заклинание погружает существ в магический сон. Бросьте 5d8; результат равен объему ОЗ существ, которых вы можете погрузить в сон. Существа в пределах 20 футов вокруг точки в пределах дальности заклинания, подвергаются заклинанию в порядке возрастания их текущего уровня ОЗ (игнорируя тех, кто находится без сознания).

Начиная с существа, имеющего наименьшее текущее количество ОЗ, каждое существо, оказавшееся под действием заклинания, засыпает на время его действия. Оно просыпается, если получает урон, или кто-либо будит его в качестве действия. Вычитайте ОЗ каждого уснувшего существа из общего объема, прежде чем перейти к следующему существу. ОЗ существа должны быть равны или меньше оставшегося объема ОЗ, чтобы заклинание подействовало на него.

Нежить и существа, имунные к очарованию, не восприимчивы к воздействию этого заклинания.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то бросьте дополнительные 2d8 за каждый круг выше первого.

Сообщение

Трюк, преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С, М (короткий отрезок медной проволоки)
Длительность: 1 раунд

Вы направляете палец на существо в пределах дальности заклинания и шепчете послание. Цель (и только она) слышит это послание и может ответить шепотом, который услышите только вы.

Вы можете использовать это заклинание сквозь твердые объекты, если вы знакомы с целью и знаете, что она находится по другую сторону объекта. Магическая тишина, 1 фут камня, 1 дюйм обычного металла, тонкий слой свинца или 3 фута дерева блокируют заклинание. Заклинание может распространяться не только по прямой линии, но и свободно огибать углы и проникать в проемы.

Сопротивление

Трюк, ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (миниатюрный плащ)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы касаетесь одного существа. Один раз, пока действует это заклинание, цель может бросить d4 и добавить результат к одному спасброску на свой выбор. Оно может бросить кубик до или после совершения спасброска. После этого заклинание заканчивается.

Сотворение костра

Трюк, призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы создаете огонь на поверхности земли в точке, которую можете видеть в пределах дальности заклинания. Пока заклинание действует, огонь занимает область в кубе со стороной 5 футов. Любое существо, которое оказалось в этой области в момент произнесения заклинания, должно сделать спасбросок по Ловкости или получит 1d8 урона огнем. Существо также должно делать спасбросок, если оно впервые за ход оказывается в области действия заклинания или заканчивает свой ход в ней.

Урон заклинания увеличивается на 1d8, когда вы достигаете 5 уровня (2d8), 11 уровня (3d8) и 17 уровня (4d8).

Сотворение пищи и воды

3 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вы создаете 45 фунтов пищи и 30 галлонов воды на земле или в емкостях в пределах дальности заклинания. Этого хватает, чтобы накормить пятнадцать гуманоидов или пять скакунов в течение 24 часов. Еда простая, но питательная, и портится, если ее не съесть за 24 часа. Вода чистая и не портится.

Сотворение пламени

Трюк, призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы

Компоненты: В, С
Длительность: 10 минут

В вашей руке появляется трепещущее пламя. Оно остается до тех пор, пока действует заклинание, и не наносит вреда вам или вашему снаряжению. Пламя излучает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет еще на 10 футов дальше. Заклинание заканчивается, если вы произнесете его снова или отмените в качестве действия.

Вы можете атаковать этим пламенем, однако это закончит заклинание. Сразу после произнесения или в качестве действия в один из последующих ходов вы можете метнуть это пламя в существо в пределах 30 футов от вас. Сделайте заклинательную атаку дальнего боя. При попадании цель получает 1d8 урона огнем.

Урон заклинания увеличивается на 1d8, когда вы достигаете 5 уровня (2d8), 11 уровня (3d8) и 17 уровня (4d8).

Стена ветра

3 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С, М (маленький веер и экзотическое перо)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Стена сильного ветра поднимается от земли в указанном вами месте в пределах дальности заклинания. Вы можете создать стену длиной до 50 футов, высотой до 15 футов и толщиной 1 фут. Вы можете придать стене любую форму, однако она должна быть непрерывной и касаться земли. Стена существует до тех пор, пока действует заклинание.

Когда стена появляется, каждое существо на ее пути должно сделать спасбросок по Силе. В случае провала существо получает 3d8 дробящего урона, а при успехе - половину этого урона.

Сильный ветер не подпускает туман, дым и другие газы. Летающие существа Маленького размера или меньше не могут пролететь сквозь стену. Незакреплённые, легкие объекты взлетают вверх. Стрелы, болты и другие снаряды, запущенные в цели за стеной, отражаются вверх и автоматически мажут. (Валуны, запущенные великанами или осадными машинами, и другие подобные снаряды не подвержены воздействию ветра). Существа в газообразной форме не могут пройти сквозь стену.

Стена воды

3 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (капля воды)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы призываете стену воды в указанной точке в пределах дальности заклинания. Точка должна располагаться на поверхности. Стена может быть длиной до 30 футов, высотой до 10 футов и толщиной 1 фут. Или вы можете создать кольцо диаметром 20 футов, высотой 20 футов и толщиной 1 фут. Стена существует, пока действует заклинание. Стена считается труднопроходимой местностью.

Любая атака оружием дальнего боя, траектория которой проходит через пространство стены, получает помеху. Огненный урон от эффектов, которые прошли через стену, уменьшается вдвое. Заклинания, которые наносят урон холодом, при прохождении через стену замораживают ту область стены, где они прошли сквозь нее (минимум 5 квадратных футов). Каждая секция площадью 5 квадратных футов имеет 5 КБ и 15 ОЗ. Если ОЗ секции падают до 0, то она разрушается. Разрушенные секции стены не заполняются водой повторно.

Стена песка

3 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 90 футов
Компоненты: В, С, М (горсть песка)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы призываете стену песка в указанной точке, которую можете видеть в пределах дальности заклинания. Точка должна находиться на поверхности. Стена может быть длиной до 30 футов, высотой до 10 футов и толщиной 10 футов. Она существует до тех пор, пока действует заклинание. Стена блокирует видимость, но не мешает движению. Находясь внутри стены, существо считается ослепленным, и тратит 3 фута движения за каждый пройденный фут расстояния.

Стена клинков

6 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 90 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы создаете вертикальную стену, состоящую из очень острых, вращающихся клинков магической энергии. Стена появляется в пределах дальности заклинания и существует пока действует заклинание. Вы можете создать прямую стену длиной до 100 футов, высотой до 20 футов и толщиной до 5 футов или кольцо диаметром 60 футов, высотой 20 футов и толщиной 5 футов.

Стена дает укрытие 75% всем существам, которые находятся за ней, и считается труднопроходимой местностью.

Когда существо входит в стену первый раз за ход или начинает свой ход внутри, оно должно сделать спасбросок по Ловкости. В случае провала существо получает 6d10 режущего урона, а в случае успеха - половину этого урона.

Стихийное оружие

3 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Немагическое оружие, которого вы касаетесь становится магическим. Выберите один из следующих типов урона: огонь, кислота, холод, молния или звук. Пока действует заклинание, оружие получает бонус +1 к броскам атаки и урона и наносит дополнительные 1d4 урона выбранного типа.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 или 6 круга, то бонус к броскам атаки и урона увеличивается до +2, а дополнительный урон до 2d4. Если вы используете ячейку 7 круга или выше, бонус становится +3, а дополнительный урон 3d4.

Стражи

6 круг ограждение

Время подготовки: 10 минут
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (горящий фимиам, немного серы и масла, струна, связанная узлом, кровь бурого неуклюга, маленький серебряный жезл стоимостью не менее 10 зм)
Длительность: 24 часа

Вы накладываете защиту на территорию до 2500 квадратных футов (квадрат со стороной 50 футов, сто квадратов со стороной 5 футов или 25 квадратов со стороной 10 футов). Область действия может быть высотой до 20 футов и обладать любой формой на ваш выбор. Вы можете защитить несколько этажей крепости, распределив область между них, если пройдете по всей области действия, произнося заклинание.

Когда вы произносите заклинание, вы можете определить существ, которые не подвержены некоторым или всем эффектам заклинания. Вы также можете назначить пароль, который делает существо невосприимчивым к эффектам заклинания.

Заклинание создает следующие эффекты в области своего действия.

Коридоры. Все коридоры в области действия заполняются туманом и становятся сильно затемненными. Кроме того, на каждом перекрестке или ответвлении, есть 50% шанс, что существо сочтет, что оно двигается в противоположном направлении от того, которое оно выбрало.

Двери. Все двери в области действия закрыты магическим образом, словно на них использовали заклинание волшебный замок. Кроме того, вы можете замаскировать до десяти дверей при помощи иллюзий (эквивалентных заклинанию малая иллюзия), чтобы они выглядели как простые участки стены.

Лестницы. Все лестничные пролеты покрываются паутиной, как от заклинания паутина. Она возникает снова, каждые 10 минут, если была сожжена или порвана, до тех пор, пока действует заклинание.

Другие эффекты. Вы можете поместить один из следующих магических эффектов в зоне действия заклинания.

- Поместите танцующие огоньки в четырех коридорах. Вы можете задать простой алгоритм, согласно которому они будут появляться и исчезать.
- Поместите волшебные уста в двух местах.
- Поместите зловонное облако в двух местах; они повторно возникают спустя 10 минут, если были развеяны.
- Поместите постоянный порыв ветра в одном коридоре или комнате.
- Поместите внушение в одном месте. Вы выбираете область до 5 квадратных футов, и любое существо, которое входит в нее, оказывается под воздействием внушения.

Вся область действия заклинания излучает магию. Вы можете развеять один конкретный эффект при помощи заклинания развеять магию.

Вы можете создать постоянную защиту, произнося данное заклинание на одном и том же месте в течение одного года.

Страх

3 круг иллюзия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (конус 30 футов)
Компоненты: В, С, М (белое перо или куриное сердце)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы создаете призрачный образ, олицетворяющий самые ужасные кошмары существ. Каждое существо в конусе длиной 30 футов должно сделать успешный спасбросок по Мудрости или будет напугано на время действия заклинания.

Будучи напуганным, существо может использовать только Рывок и вынуждено убегать от вас по самому безопасному пути каждый ход, если ему есть куда бежать. Если существо заканчивает свой ход в месте, которое находится вне вашей прямой видимости, оно может сделать спасбросок по Мудрости. В случае успеха заклинание заканчивается.

Стрела молний

3 круг преобразование

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Пока действует заклинание, при вашей следующей атаке дальнего боя боеприпас или метательное оружие становится разрядом молнии. Сделайте обычный бросок атаки. При попадании цель получает 4d8 урона молнией, а при промахе половину этого урона, вместо обычного урона оружием.

Независимо от того, попали вы или нет, каждое существо в пределах 10 футов вокруг цели должно сделать спасбросок по Ловкости. При провале оно получает 2d8 урона молнией, а при успехе половину этого урона.

После этого боеприпас или метательное оружие принимает свою нормальную форму.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 4 круга или выше, то урон от обоих эффектов заклинания увеличивается на 1d8 за каждый круг выше третьего.

Стрела наведения

1 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 раунд

Вспышка света устремляется к выбранной цели в пределах дальности заклинания. Совершите заклинательную атаку дальнего боя против цели. При попадании она получает 4d6 урона светом, а следующий бросок атаки, сделанный против этой цели до конца вашего следующего хода, получает преимущество благодаря таинственному свечению, которое освещает цель.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше первого.

Стук

2 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенно

Выберите объект, который вы видите в пределах дальности заклинания. Это может быть дверь, ящик, сундук, наручники, замок или другой объект, который снабжен простыми или

магическими средствами, ограничивающими доступ.

Цель, которая закрыта на простой замок или иным образом заблокирована, открывается. Если объект закрыт на несколько замков, то заклинание открывает только один из них.

Если вы выбираете цель, которая закрыта заклинанием волшебный замок, то заклинание подавляется на 10 минут, в течение которых вы можете нормально открывать и закрывать объект.

Когда вы произносите заклинание, цель издает громкий стук, который слышно на расстоянии 300 футов.

Сфера бури

4 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 150 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

В указанной вами точке в пределах дальности заклинания возникает сфера завихряющегося воздуха радиусом 20 футов. Сфера существует, пока действует заклинание. Каждое существо, оказавшееся внутри сферы в момент появления, должно сделать спасбросок по Силе или получит 2d6 дробящего урона. Пространство сферы считается труднопроходимой местностью.

Пока действует заклинание, в качестве дополнительного действия вы можете вызвать разряд молнии, который устремится из центра сферы к выбранному вами существу в пределах 60 футов от центра сферы. Сделайте заклинательную атаку дальнего боя. Вы получаете преимущество на эту атаку, если цель находится внутри сферы. При попадании цель получает 4d6 урона молнией.

Существа в пределах 30 футов от сферы получают помеху на проверки Мудрости (Восприятия), связанные со слухом.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, то урон каждого эффекта увеличивается на 1d6 за каждый круг выше четвертого.

Сфера воды

4 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 90 футов
Компоненты: В, С, М (капля воды)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы призываете сферу воды радиусом 10 футов в указанной точке в пределах дальности заклинания. Сфера может парить в воздухе, однако не выше чем в 10 футах над землей. Сфера существует до тех пор, пока действует заклинание.

Любое существо, оказавшееся внутри сферы должно сделать спасбросок по Силе. В случае успеха, существо выталкивается из сферы в любое незанятое место рядом с ней. Существа Огромного размера или еще крупнее автоматически делают успешный спасбросок. При провале существо обездвижено сферой и поглощено водой. В конце каждого своего хода, оно может попытаться выбраться, повторив спасбросок.

Сфера может обездвижить до четырех существ Среднего или меньшего размера, или одно Большое существо. Если сфера захватывает существо, превышая при этом данное ограничение, то случайное из уже захваченных существ выпадает из сферы и падает ничком в 5 футах от нее.

В качестве действия вы можете переместить сферу на расстояние до 30 футов по прямой. Если на ее пути оказывается яма, обрыв или другой провал, она безопасно спускается до тех пор, пока не достигнет высоты в 10 футов над землей. Любые захваченные существа перемещаются вместе со сферой. Вы можете направить сферу в существо, заставив его сделать спасбросок, но не более чем один раз за ход.

Когда заклинание заканчивается, сфера падает на землю и гасит любые источники огня естественного происхождения в пределах 30 футов. Любые существа, которые находились в ней ничком падают на землю.

Сфера неуязвимости

6 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (радиус 10 футов)
Компоненты: В, С, М (стеклянный или хрустальный шарик, который разбивается, когда заклинание кончается)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Неподвижный, слегка мерцающий барьер радиусом 10 футов возникает вокруг вас и остается там, пока действует заклинание.

Любое заклинание 5 круга или ниже, произнесенное вне барьера, не действует на существ или объекты внутри сферы, даже если эти заклинания произнесены с использованием ячейки более высокого круга. Их можно применять на существ и объекты внутри барьера, однако они не оказывают на них никакого эффекта. Область внутри барьера исключается из зоны действия этих заклинаний.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга или выше, то барьер блокирует заклинания на один круг выше, за каждый круг выше шестого.

Таинственный мираж

7 круг иллюзия

Время подготовки: 10 минут
Дальность: Видимость
Компоненты: В, С
Длительность: 10 дней

Вы изменяете местность площадью до 1 квадратной мили так, что она выглядит, издает звуки, пахнет и даже воспринимается на ощупь как другой вид местности. Однако общая форма местности остается прежней. Поля или дорога могут стать болотом, холмами, расщелинами или другой непроходимой местностью, пруд - лугом, поросшим травой, пропасть - пологим склоном, а усыпанный камнями овраг - ровной дорогой.

Вы можете также изменять внешний вид строений, или добавлять новые там, где их нет. Заклинание не маскирует, скрывает или добавляет существ.

Иллюзия включает в себя звуковые, визуальные, тактильные и обонятельные элементы, поэтому вы можете превратить ровную местность в труднопроходимую (и наоборот) или иным образом препятствовать передвижению в этой области. Любая часть иллюзии, вынесенная за пределы действия заклинания, мгновенно исчезает.

Существа, обладающие истинным зрением, способны видеть настоящую форму местности; однако все прочие элементы иллюзии сохраняются, и существо всё еще может физически взаимодействовать с иллюзией.

Танцующие огоньки

Трюк, проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футьов
Компоненты: В, С, М (кусочек фосфора, ведьминого дерева или личинка светляка)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы создаете четыре огонька размером с огонь факела в пределах дальности заклинания, делая их похожими на свет фонарей, факелов или сияющих шариков, которые парят в воздухе, пока действует заклинание. Кроме того, вы можете соединить четыре огонька в один огонь, по форме отдаленно напоминающий гуманоида Среднего размера. Независимо от формы, огонек излучает тусклый свет в радиусе 10 футов.

В качестве дополнительного действия в свой ход вы можете передвинуть огоньки на расстояние до 60 футов в пределах дальности заклинания. Огонек должен находиться в пределах 20 футов от другого огонька, созданного этим заклинанием. Они мгновенно гаснут, оказавшись за пределами действия заклинания.

Телекинез

5 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы получаете способность передвигать объекты и существ или манипулировать ими. Когда вы произносите заклинание и в качестве действия каждый последующий ход, пока действует заклинание, вы можете оказать воздействие на одно существо или объект, который видите в пределах дальности заклинания. Вы можете раунд за раундом воздействовать на одну и ту же цель или выбирать новую каждый раз. Если вы меняете цель, то предыдущая цель более не подвергается воздействию.

Существо. Вы можете передвинуть существо Большого или меньшего размера. Сделайте проверку заклинательного параметра против проверки Силы существа. Если вы победили в противостоянии, то передвиньте существо на расстояние до 30 футов в любом направлении, включая верх. Вы не можете передвинуть существо за пределы действия заклинания. До конца вашего следующего хода существо обездвижено вашей телекинетической хваткой. Существо, поднятое вверх, остается висеть в воздухе на это время.

Каждый последующий раунд, вы можете потратить действие, чтобы сохранить телекинетический захват, повторно выиграв противостояние.

Объект. Вы можете передвинуть объект весом не более 1000 фунтов. Если объект не одет и не находится в руках существа, вы автоматически можете передвинуть его на расстояние до 30 футов, не выходя за пределы дальности заклинания.

Если объект одет или находится в руках существа, вы должны сделать проверку вашего заклинательного параметра против проверки Силы существа. При победе вы отнимаете объект у существа и можете передвинуть его на расстояние до 30 футов, не выходя за пределы дальности заклинания.

Телекинетический захват позволяет совершать точные действия, например, использовать простой инструмент, открыть дверь или емкость, достать вещь из емкости или положить ее туда, вылить содержимое флакона и так далее.

Телепатическая связь Рэри

5 круг прорицание (ритуальное)

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (кусочки скорлупы от яиц двух разных видов существ)
Длительность: 1 час

Вы создаете телепатическую связь между восемью согласными существами в пределах дальности заклинания, психически соединяя каждое существо с остальными. Связь существует до тех пор, пока действует заклинание. Существа, чей Интеллект равен 2 или ниже, не восприимчивы к этому заклинанию.

Пока заклинание действует, существа могут телепатически общаться, используя эту связь, даже если они не знают общего языка. Связь действует на любом расстоянии в пределах одного плана существования.

Телепатия

8 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Не ограничена
Компоненты: В, С, М (пара соединенных серебряных колец)
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы создаете телепатическую связь между собой и согласным существом, которого вы знаете. Существо может находиться где угодно на одном плане с вами. Заклинание заканчивается, если вы оказываетесь на разных планах.

Пока оно действует, вы можете мгновенно обмениваться словами, звуками и другими сенсорными посланиями через эту связь, и цель распознает существо, с которым оно общается. Заклинание позволяет существу с Интеллектом не ниже 1 понимать значение ваших слов и сенсорных посланий, которые вы отправляете ему.

Телепортация

7 круг призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 10 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенно

Это заклинание мгновенно перемещает вас и до восьми согласных существ, которых вы можете видеть в пределах дальности заклинания, или один объект, который вы видите в пределах дальности заклинания, в выбранное вами место. Если вы используете заклинание на объект, то он должен умещаться в кубе со стороной 10 футов, и не должен быть во владении несогласного существа.

Место назначение должно быть известно вам и находиться на одном плане существования с вами. Ваше знание места определяет насколько успешной будет телепортация. МП бросает d100 и смотрит результат в таблице.

Знание места	Неудача	Похожее место	Мимо цели	В нужное место
Постоянный круг	—	—	—	01-100
Связанный объект	—	—	—	01-100
Хорошо знакомо	01-05	06-13	14-24	25-100
Неплохо знакомо	01-33	34-43	44-53	54-100
Видел однажды	01-43	44-53	54-73	74-100
Описание	01-43	44-53	54-73	74-100
Ложное место	01-50	51-100	—	—

Знание места. "Постоянный круг" означает постоянный круг телепортации, чью последовательность печатей вы знаете. "Связанный объект" означает, что у вас есть объект, который был взят с места назначения не более шести месяцев назад, например, книга из библиотеки волшебника, постельное белье из королевской спальни или кусочек мрамора из гробницы лича.

"Хорошо знакомо" означает, что вы часто бывали в этом месте, тщательно изучили его, или можете его видеть в момент произнесения заклинания. "Неплохо знакомо" значит, что вы бывали в этом месте не один раз, но не знаете его очень хорошо. "Видел однажды" означает, что вы видели место лишь раз, возможно при помощи заклинания. "Описание" означает, что вы знаете об этом месте из чьего-либо рассказа или, возможно, из карты.

"Ложное место" означает, что это место не существует. Возможно вы пытались узнать место вражеского логова при помощи прорицания, но увидели иллюзию, или пытаетесь телепортироваться в знакомое место, которое больше не существует.

В нужное место. Вы и ваша группа (или объект) появляетесь там, где и хотели.

Мимо цели. Вы и ваша группа (или объект) появляетесь на случайном расстоянии и в случайном направлении от места назначения. Отклонение равно 1d10 x 1d10 процентов от расстояния телепортации. Например, если вы пытались переместиться на 120 миль, телепортировались мимо цели и бросили 5 и 3, то отклонение составляет 15 процентов, то есть 18 миль. Затем МП определяет направление отклонения, бросая d8, где 1 - север, 2 - северо-восток, 3 - восток и так далее согласно компасу. Если собирались переместиться в прибрежный город, и отклонились на 18 миль в сторону моря, то у вас могут быть проблемы.

Похожее место. Вы и ваша группа (или объект) появляетесь в другом месте, которое визуально или тематически похоже на место назначения. Например, если вы телепортировали в свою лабораторию, то вас может занести в лабораторию другого волшебника или в магазин алхимических товаров, в котором есть такие же инструменты и приборы, что и в вашей лаборатории. Обычно вы появляетесь в ближайшем похожем месте, но поскольку заклинание не имеет ограничения по расстоянию, вы можете оказаться где угодно в пределах вашего плана.

Неудача. Заклинание срабатывает непредсказуемым образом. Каждое телепортирующееся существо (или объект) получает 3d10 силового урона, после чего МП перебрасывает d100, чтобы определить, где вы оказались (неудачи могут выпадать неоднократно, каждый раз нанося урон).

Темновидение

2 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (щепотка сушеной моркови или агат)
Длительность: 8 часов

Вы касаетесь согласного существа, даруя ему способность видеть в темноте. Пока действует заклинание, существо имеет темновидение в радиусе 60 футов.

Тишина

2 круг иллюзия (ритуальное)

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 120 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 10 минут

В выбранной вами точке в пределах дальности заклинания возникает сфера абсолютной тишины радиусом 20 футов. Внутри нее невозможно издавать звуки или слышать звуки извне. Сфера существует до тех пор, пока действует заклинание.

Существа и объекты, полностью находящиеся внутри сферы, имунны к звуковому урону, а существа также глухи. Внутри сферы невозможно произнесение заклинаний, имеющих вербальный компонент.

Тревога

1 круг ограждение (ритуальное)

Время подготовки: 1 минута
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (маленький колокольчик и кусочек тонкой серебряной проволоки)
Длительность: 8 часов

Вы устанавливаете сигнализацию, которая предупреждает о нежеланном вторжении. Выберите дверь, окно или область, которая умещается в куб со стороной 20 футов. До тех пор, пока действует заклинание, сигнализация срабатывает всякий раз, когда существо Крошечного размера или крупнее, касается или входит в зону действия заклинания. Произнося заклинание, вы можете определить существ, которые не будут активировать сигнал тревоги. Вы также можете определить тип сигнала: ментальный или звуковой.

Ментальный сигнал раздается в вашей голове, если вы находитесь в пределах 1 мили от зоны действия заклинания. Сигнал будит вас, если вы спите.

Звуковой сигнал представляет собой звук колокольчика, который раздается в радиусе 60 футов в течение 10 секунд.

Трюк с веревкой

2 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (кукурузный порошок и скрученная петля из пергамента)
Длительность: 1 час

Вы касаетесь веревки длиной до 60 футов. Один из ее концов поднимается в воздух, пока веревка полностью не зависает перпендикулярно земле. У верхнего конца веревки открывается невидимый вход в подпространство, который существует до тех пор, пока действует заклинание.

В подпространство можно войти, взобравшись по веревке до самого конца. Оно может вместить до восьми существ Среднего или меньшего размера. Веревку можно затащить внутрь, сделав ее невидимой снаружи.

Атаки и заклинания не могут пересечь вход в подпространство, однако те, кто находятся внутри могут выглянуть наружу через проем 3 на 5 футов в том месте, где находится веревка.

Всё, что находилось в подпространстве, выпадает наружу, когда заклинание заканчивается.

Туманный шаг

2 круг призыв

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: Вы
Компоненты: В
Длительность: Мгновенно

Вас на мгновение окружает серебряная дымка, после чего вы перемещаетесь на расстояние до 30 футов в незанятое место, которое можете видеть.

Тьма

2 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С (мех летучей мыши и капля смолы или кусок угля)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Магическая тьма заполняет сферу радиусом 15 футов вокруг указанной вами точки в пределах дальности заклинания. Тьма огибает углы. Существо, обладающее темновидением, не может видеть сквозь эту тьму, а немагический свет не может осветить её.

Если выбранной вами точкой является объект, который не находится во владении другого существа, то тьма исходит от этого объекта и перемещается вместе с ним. Тьму можно заблокировать, полностью накрыв объект чем-то непрозрачным.

Если тьма пересекается с областью света, созданного заклинанием 2 круга или ниже, то заклинание, создавшее свет, рассеивается.

Увеличить/Уменьшить

2 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (щепотка железного порошка)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы уменьшаете или увеличиваете существо, или объект, который можете видеть в пределах дальности заклинания на время его действия. Выберите существо или объект, который не находится во владении другого существа. Если цель не согласна, она может сделать спасбросок по Телосложению. В случае успеха заклинание не срабатывает.

Если целью является существо, то все его снаряжение также изменяет размер. Любой предмет, выброшенный существом, мгновенно возвращает свой прежний размер.

Увеличение. Размер цели удваивается, а вес увеличивается в 8 раз. Таким образом размер существа увеличивается на одну категорию, например, Среднее существо становится Большим. Если для увеличения цели вдвое недостаточно свободного пространства, то существо или объект увеличиваются насколько это возможно в данных условиях. Пока заклинание действует, цель также получает преимущество при проверках по Силе и спасбросках по Силе. Оружие цели также увеличивается в размерах. Атаки этим оружием наносят дополнительные 1d4 урона.

Уменьшение. Размер цели уменьшается вдвое, а её вес - в восемь раз. Таким образом размер существа уменьшается на одну категорию, например, Среднее существо становится Маленьким. Пока заклинание действует, цель также получает помеху на проверки и спасброски по Силе. Оружие цели также уменьшается в размерах. Атаки этим оружием наносят на 1d4 меньше урона (урон нельзя опустить ниже 1).

Увлечение

2 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: 1 минута

Вы произносите цепочку отвлекающих слов. Выбранные вами существа, которых вы можете видеть в пределах дальности заклинания, и которые могут слышать вас, должны совершить спасбросок по Мудрости. Существа, имунные к очарованию, автоматически совершают успешный спасбросок. Если вы или ваши компаньоны сражаетесь с этим существом, то оно получает преимущество на этот спасбросок. При провале существо получает помеху на все проверки по Мудрости (Восприятие), которые оно делает для обнаружения других существ до тех пор, пока действует заклинание и оно может слышать вас. Заклинание заканчивается, если вы теряете сознание или способность говорить.

Удар пламени

5 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (щепотка серы)
Длительность: Мгновенно

Вертикальная колонна божественного пламени с ревом устремляется с небес в указанную вами точку. Каждое существо в цилиндре радиусом 10 футов и высотой 40 футов вокруг указанной вами точки должно сделать спасбросок по Ловкости. При провале существо получает 4d6 урона огнем и 4d6 урона светом, а при успехе - половину этого урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, то урон огнем или светом (на ваш выбор) увеличивается на 1d6 за каждый круг выше пятого.

Удержание монстра

5 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 90 футов
Компоненты: В, С, М (маленький, ровный кусочек железа)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Выберите существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинание. Цель должна сделать спасбросок по Мудрости или будет парализована на время действия заклинания. Заклинание не действует на нежить. В конце каждого своего хода цель может сделать новый спасбросок по Мудрости. В случае успеха заклинание заканчивается для этой цели.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 6 круга или выше, то можете использовать его на одну дополнительную цель за каждый круг выше пятого. Существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы произносите заклинание.

Удержание персоны

2 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (маленький, ровный кусочек железа)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Выберите гуманоида, которого вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Цель должна сделать спасбросок по Мудрости или будет парализована на время действия заклинания. В конце каждого своего хода цель может сделать новый спасбросок по Мудрости. В случае успеха заклинание заканчивается для этой цели.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то можете использовать его на одного дополнительного гуманоида за каждый круг выше второго. Существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы произносите заклинание.

Ужасное увядание Аби-Далзима

8 круг некромантия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 150 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек губки)
Длительность: Мгновенно

Вы вытягиваете влагу из всех существ в кубе со стороной 30 футов вокруг указанной вами точки в пределах дальности заклинания. Каждое существо в этой области должно сделать спасбросок по Телосложению. Заклинание не действует на нежить и големов, а растения и водяные элементали получают помеху на этот спасбросок. При провале существо получает 10d8 некротического урона, а при успехе – половину.

Узилище

7 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 100 футов
Компоненты: В, С, М (рубиновый порошок стоимостью до 1500 зм)
Длительность: 1 час

Вы выбранном вами месте в пределах дальности заклинания появляется неподвижная, невидимая тюрьма в форме куба, созданная из магической энергии. Тюрьма может принять форму клетки или просто ящика на ваш выбор.

Размер клетки может достигать 20 футов, а состоит она из прутьев толщиной 1/2 дюйма, расположенных на расстоянии 1/2 дюйма друг от друга.

Тюрьма в форме ящика имеет размер до 10 футов и представляет собой твердый барьер, который не пропускает никакое вещество и блокирует заклинания, произнесенные как изнутри, так и снаружи.

Когда вы произносите заклинание, любое существо, которое полностью находилось в зоне появления тюрьмы, оказывается поймано в ней. Существа, только частично находившиеся в этой области или слишком крупные, чтобы уместиться в ней, выталкиваются из зоны действия.

Существа, находящиеся внутри тюрьмы, не могут покинуть ее немагическими способами. Если существо пытается применить телепортацию или межпланарное перемещение, оно должно сначала сделать спасбросок по Харизме. При успехе существо может использовать магию, чтобы выбраться из клетки. В случае провала существо не может выбраться и расходует заклинание. Клетка распространяется на Эфирный План и блокирует эфирные перемещения.

Заклинание развеять магию не действует на тюрьму.

Узы земли

2 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 300 футов
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Выберите одно существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Желтые нити магической энергии обвиваются вокруг этого существа. Цель должна сделать спасбросок по Силе или его скорость полета (если есть) будет снижена до 0 на время действия заклинания. Существо, которое находится в воздухе снижается со скоростью 60 футов за раунд, пока не окажется на земле, или не закончится заклинание.

Указание

Трюк, прорицание

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы касаетесь одного согласного существа. Пока заклинание действует, цель может бросить d4 и добавить результат к одной проверке параметра на свой выбор. Она может совершить этот бросок до или после проверки параметра. После этого заклинание заканчивается.

Улучшенная невидимость

4 круг иллюзия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы или существо, которого вы коснулись, невидимы до тех пор, пока действует заклинание. Любое снаряжение цели также становится невидимым, пока оно находится у нее.

Улучшенное восстановление

5 круг ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (алмазный порошок стоимостью не менее 100 зм, который расходуется при произнесении)
Длительность: Мгновенно

Вы наделяете существо положительной энергией, способной излечить ослабляющий эффект. Вы можете снять один уровень истощения или один из следующих эффектов:

- Один эффект очарования или окаменения
- Одно проклятие, включая связь с проклятым оружием

- Снижение одного из параметров
- Один эффект, снижающий максимальное количество ОЗ

Умиротворение

2 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Вы пытаетесь подавить сильные эмоции у группы существ. Каждый гуманоид в сфере радиусом 20 футов вокруг выбранной вами точки должен сделать спасбросок по Харизме; существо может провалить спасбросок по своему желанию. Если существо проваливает спасбросок, выберите один из двух эффектов.

Вы можете подавить любой эффект очарования или страха, который действует на цель. Когда заклинание заканчивается, эффект возобновляется, если он не кончился за это время.

Или же вы можете сделать существо равнодушным по отношению к выбранным вами существам, к которым оно относилось враждебно. Это равнодушие заканчивается, если цель атакована, получает урон от заклинания или видит, как её друзья страдают. Когда заклинание заканчивается, существо снова становится враждебным, если МП не решит иначе.

Управление ветрами

5 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 300 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы можете контролировать ветер в кубе со стороной 100 футов, который вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Выберите один из нижеперечисленных эффектов. Этот эффект продолжается до тех пор, пока действует заклинание, если вы в качестве действия не переключитесь на другой эффект. Вы также в качестве действия можете временно прекратить действие эффекта или вновь возобновить его.

Шквал. Ветер усиливается, постоянно дуя горизонтально в направлении, которое вы выбрали. Вы можете выбрать интенсивность ветра: спокойный, умеренный или сильный. Умеренный или сильный ветер создает помехи для атак оружием дальнего боя, если их траектория проходит через область действия заклинания. Любое существо, которое идет против сильного ветра, расходует дополнительный фут передвижения за каждый пройденный фут.

Нисходящий поток. Вы создаете постоянный поток сильного ветра, который направлен сверху вниз. Атаки оружием дальнего боя получают помеху, если их траектория проходит через область действия заклинания. Если летающее существо впервые за ход оказывается в этой области или начинает свой ход в ней, оно должно сделать спасбросок по Силе или будет сбито на землю.

Восходящий поток. Вы создаете постоянный поток ветра, который направлен снизу-вверх. Существа, которые падают на землю внутри куба, получают лишь половину урона от падения. Если существо в кубе делает вертикальный прыжок, высота прыжка увеличивается на 10 футов.

Управление водой

Трюк, преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: С
Длительность: Мгновенно или 1 час (см. ниже)

Выберите область воды, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания, и которая помещается в куб со стороной 5 футов. Вы можете управлять ей одним из нижеперечисленных способов:

- Вы мгновенно изменяете течение воды в пределах 5 футов в любом направлении. Этого воздействия недостаточно, чтобы нанести урон.
- Вы можете заставить воду принимать простые формы или двигаться согласно вашим указаниям. Этот эффект действует 1 час.
- Вы можете изменить цвет или прозрачность воды. Вся область воды должна быть одного цвета и прозрачности. Эффект действует 1 час.
- Вы замораживаете воду, если в ней нет никаких существ. Вода размораживается через 1 час.

Если вы произносите это заклинание несколько раз, вы не можете поддерживать более 2 не мгновенных эффектов одновременно. В качестве действия вы можете отменить один из действующих эффектов.

Управление землей

Трюк, преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: С
Длительность: Мгновенно или 1 час (см. ниже)

Выберите область земли или камня, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания, и которая помещается в куб со стороной 5 футов. Вы можете управлять ими одним из нижеперечисленных способов:

- Если вы выбираете область рыхлой земли, вы можете мгновенно извлечь ее и переместить на расстояние до 5 футов. Это перемещение не обладает достаточной силой, чтобы нанести урон.
- Вы можете создавать узоры или цвета на поверхности земли или камня, для передачи слов, изображений или форм. Эффект действует 1 час.
- Если выбранная область находится на поверхности земли, вы можете сделать ее труднопроходимой. Аналогично вы можете сделать труднопроходимую местность нормальной. Эффект действует 1 час.

Если вы произносите это заклинание несколько раз, вы не можете поддерживать более 2 не мгновенных эффектов одновременно. В качестве действия вы можете отменить один из действующих эффектов.

Управление огнем

Трюк, преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: С
Длительность: Мгновенно или 1 час (см. ниже)

Выберите область огня немагического происхождения,

которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания, и которая помещается в куб со стороной 5 футов. Вы можете управлять ими одним из нижеперечисленных способов:

- Вы можете мгновенно распространить огонь на 5 футов в одном направлении, если там присутствует дерево или другое топливо.
- Вы можете мгновенно потушить огонь в кубе.
- Вы можете удвоить или уменьшить вдвое область яркого света, излучаемого пламенем, а также поменять его цвет. Эффект действует 1 час.
- Вы можете сотворить в огне изображение, которое будет отдаленно напоминать существо, предмет или место и двигаться согласно вашим указаниям. Эффект действует 1 час.

Если вы произносите это заклинание несколько раз, вы не можете поддерживать более 3 не мгновенных эффектов одновременно. В качестве действия вы можете отменить один из действующих эффектов.

Упругий шар Отилюка

4 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (хрустальная полусфера и полусфера из гуммиарабика одинакового размера)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Мерцающая сфера энергии окружает существо или объект Большого, или меньшего размера в пределах дальности заклинания. Если существо несогласно, оно должно сделать спасбросок по Ловкости. При провале оно оказывается внутри сферы на время действия заклинания.

Ничто - физические объекты, заклинания, энергия или другие эффекты - не может преодолеть барьер, однако существо внутри сферы может свободно дышать. Сфера имунна к любому урону, а существо внутри нее не может получить урон от атак или эффектов, совершенных снаружи. Аналогично, существо внутри не может нанести урон ничему и никому вне сферы.

Сфера невесома и достаточно велика, чтобы поместить в себя существо или объект. Существо внутри сферы может в качестве действия прилагать усилия к стенкам сферы и тем самым катиться со скоростью, равной половине скорости самого существа. Сферу могут поднять и переносить другие существа.

Дезинтеграция разрушает сферу, но не наносит урона тем, кто находится внутри.

Ураган

7 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 300 футов
Компоненты: В, М (соломинка)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

В указанной вами точке на поверхности земли возникает ревущий ураган. Он представляет собой цилиндр радиусом 10 футов и высотой 30 футов. Пока заклинание действует, вы в качестве действия можете переместить его на расстояние до 30 футов в любом направлении. Ураган засасывает любые предметы Среднего размера или меньше, которые не закреплены прочно или не находятся во владении кого-либо.

Существо, которое впервые за ход оказывается внутри урагана или находится в области его возникновения, должно сделать спасбросок по Ловкости. При провале оно получает 10d6 дробящего урона, а при успехе – половину. Кроме того, существо Большого размера или меньше, которое провалило спасбросок, должно сделать спасбросок по Силе или будет обездвижено ураганом на время действия заклинания. В начале каждого хода, обездвиженное существо смещается на 5 футов вверх, если уже не находится на вершине урагана. Обездвиженное существо перемещается вместе с ураганом и падает на землю, когда заклинание заканчивается, если у него нет возможности остаться в воздухе.

В качестве действия обездвиженное существо может сделать проверку Силы или Ловкости против вашего КС заклинаний. В случае успеха оно освобождается и вылетает из урагана на 3d6 x 10 футов в случайном направлении.

Усиление способностей

2 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (мех или перо животного)
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы касаетесь существа и усиливаете его при помощи магии. Выберите один из следующих эффектов; цель получает этот эффект на время действия заклинания.

Медвежья выносливость. Цель получает преимущество на проверки по Телосложению, а также 2d6 временных ОЗ, которые исчезают, когда заклинание заканчивается.

Бычья сила. Цель получает преимущество на проверки по Силе, а её грузоподъемность удваивается.

Кошачья ловкость. Цель получает преимущество на проверки по Ловкости и не получает урона, если падает с высоты до 20 футов, будучи в сознании.

Орлиное великолепие. Цель получает преимущество на проверки по Харизме.

Лисья хитрость. Цель получает преимущество на проверки по Интеллекту.

Мудрость совы. Цель получает преимущество на проверки по Мудрости.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 3 круга или выше, то можете использовать это заклинание на одну дополнительную цель за каждый круг выше второго.

Ускорение

3 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (стружка корня лакричника)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Выберите согласное существо, которое вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Пока заклинание действует, скорость цели удваивается, она получает преимущество на спасброски по Ловкости, бонус +2 к КБ и одно добавочное действие каждый ход. Это действие можно потратить только на Атаку (только одна атака оружием), Рывок, Выход из Боя, Скрытность или Использование объекта.

Когда заклинание заканчивается, цель не может двигаться или совершать действия до конца следующего хода, чувствуя бессилие.

Усыхание

4 круг некромантия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Темная энергия захлестывает выбранное вами существо в пределах дальности заклинания, высасывая из него жизненные силы. Цель должна сделать спасбросок по Телосложению. В случае провала она получает 8d8 некротического урона, а в случае успеха - половину этого урона. Нежить и големы не восприимчивы к этому заклинанию.

Если вы выбрали растительное существо или магическое растение в качестве цели, то оно совершает спасбросок с помехой, а заклинание наносит максимальный урон.

Если вы выбрали простое растение в качестве цели, то оно не делает спасбросок, а просто засыхает и умирает.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 5 круга или выше, то урон увеличивается на 1d8 за каждый круг выше четвертого.

Фальшивый двойник

5 круг иллюзия

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: С
Длительность: Концентрация, до 1 часа

Вы становитесь невидимым и в то же время на этом месте возникает ваш иллюзорный двойник. Он существует до тех пор, пока действует заклинание, но невидимость, кончается, если вы атакуете или произносите заклинание.

В качестве действия вы можете перемещать двойника со скоростью, в два раза превышающей вашу, а также говорить, жестикулировать и совершать иные действия на ваш выбор.

Вы можете видеть глазами двойника и слышать его ушами так, словно вы находитесь на его месте. Каждый ваш ход в качестве дополнительного действия вы можете переключаться между своими чувствами и чувствами двойника. Используя чувства двойника, вы слепы и глухи к вашему собственному окружению.

Фокусы

Трюк, преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 10 футов
Компоненты: В, С
Длительность: До 1 часа

Заклинание представляет собой простой магический трюк, который используют начинающие маги для тренировок. Вы создаете один из следующих эффектов в пределах дальности заклинания:

- Вы создаете мгновенны, безвредный сенсорный эффект, например, дождь искр, дуновение ветерка, тихую мелодию или странный запах.
- Вы мгновенно зажигаете или тушите свечу, факел или маленький костер.
- Вы мгновенно очищаете или пачкаете объект объемом не более 1 кубического фута.
- Вы охлаждаете, нагреваете или ароматизируете до 1 кубического фута неживого вещества на 1 час.
- На выбранном вами объекте или поверхности появляется знак или символ, который исчезает через 1 час.
- Вы создаете немагическую безделушку или иллюзорный образ в вашей руке, который существует до конца вашего следующего хода.

Если вы произнесете это заклинание несколько раз подряд, то можете поддерживать до трех не мгновенных эффектов одновременно и можете отменить любой из них в качестве действия.

Форма камня

4 круг преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С, М (мягкая глина, которая по форме должна грубо напоминать желаемую форму каменного объекта)
Длительность: Мгновенно

Вы касаетесь каменного объекта Среднего или меньшего размера, или участка камня не более 5 футов в любой из размерностей. Этот объект или участок принимают форму, которую вы выбрали. Например, вы можете превратить большой камень в оружие, идол или сундук, или сделать проем в стене, если её толщина не превышает 5 футов. Вы можете создать каменную дверь и закрыть ей проход. Объект может иметь до двух петель и один засов, однако вы не можете создать более утонченные механические детали.

Хижина Леомунда

3 круг проявление (ритуальное)

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы (полусфера с радиусом 10 футов)
Компоненты: В, С, М (маленький хрустальный шарик)
Длительность: 8 часов

Неподвижный купол радиусом 10 футов появляется вокруг вас и остается на время действия заклинания. Он исчезает, если вы покидаете эту область.

Девять существ Среднего или меньшего размера могут поместиться под куполом вместе с вами. Заклинание не срабатывает, если под куполом оказываются более крупные существа или более девяти существ. Существа, которые оказались под куполом в момент произнесения заклинания, могут свободно проходить сквозь него. Остальные существа не могут пройти сквозь него. Заклинания и другие магические эффекты не распространяются внутри купола и не проходят сквозь него. Внутри купола сухая и уютная атмосфера, независимо от погоды снаружи.

Пока действует заклинание, вы можете включать тусклое освещение внутри купола. Купол непрозрачен снаружи и имеет любой цвет на ваш выбор, однако прозрачен изнутри.

Хождение по ветру

6 круг преобразование

Время подготовки: 1 минута
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (огонь и святая вода)
Длительность: 8 часов

Вы и до десяти согласных существ, которых вы можете видеть в пределах дальности заклинания, принимаете газообразную форму на время действия заклинания и выглядите словно маленькое облако. Находясь в этой форме, существо имеет летающую скорость 300 футов и получает сопротивление ко атакам немагическим оружием. В качестве действия существо может совершать только Рывок или вернуться в свою обычную форму. Обратное превращение занимает 1 минуту, в течение которой существо небоеспособно и не может двигаться. Пока заклинание действует, существо может вернуться в форму облака, снова потратив 1 минуту на превращение.

Если существо находится в форме облака и летит в момент, когда заклинание заканчивается, то оно плавно опускается со скоростью 60 футов за раунд в течение минуты. Если существо не приземляется через 1 минуту, то оно падает оставшееся расстояние.

Хождение по воде

3 круг преобразование (ритуальное)

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек пробки)
Длительность: 1 час

Заклинание дарует способность двигаться по любой жидкой поверхности, например, по воде, кислоте, грязи, снегу, зыбкому песку или лаве, словно это безвредная твердая поверхность (существа, двигающиеся по жидкой лаве, будут получать урон от жара). Вы можете выбрать до десяти согласных существ, которых видите в пределах дальности заклинания.

Если цель заклинания находится под водой, то она начинает подниматься на поверхность со скоростью 60 футов за раунд.

Цепная молния

6 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 150 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек меха; кусочек янтаря, стекла или хрустальный жезл; три серебряных шпильки)
Длительность: Мгновенно

Вы создаете разряд молнии, которая устремляется к выбранной вами цели, которую вы можете видеть в пределах дальности заклинания. От нее отскакивает до трех разрядов, ударяющих в соседние цели, находящиеся в пределах 30 футов от первой.

Целью может быть, как существо, так и объект. В цель может ударить лишь один разряд.

Каждая цель должна сделать спасбросок по Ловкости. При провале цель получает 10d8 урона молнией, а при успехе - половину этого урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 7 круга или выше, то один дополнительный разряд отскакивает от первой цели за каждый круг выше шестого.

Цунами

8 круг призыв

Время подготовки: 1 минута
Дальность: Видимость
Компоненты: В, С
Длительность: Концентрация, до 6 раундов

Стена воды появляется в указанном вами месте в пределах дальности заклинания. Стена может быть до 300 футов длиной, до 300 футов высотой и до 50 футов толщиной и существует до тех пор, пока действует заклинание.

Когда стена появляется, каждое существо в этой области должно сделать спасбросок по Силе. При провале существо получает 6d10 дробящего урона, а при успехе - половину этого урона.

В начале каждого вашего хода после появления стены, она двигается в противоположную от вас сторону со скоростью 50 футов, унося всех существ внутри вместе с собой. Любое существо Огромного или меньшего размера, находящееся внутри стены или оказавшееся на ее пути, должно сделать успешный спасбросок по Силе или получит 5d10 дробящего урона. Существо может получить этот урон лишь раз за раунд. В конце хода высота стены уменьшается на 50 футов, а урон, наносимый ей в последующих раундах, уменьшается на 1d10. Когда высота волны снижается до 0, заклинание кончается.

Существо, пойманное волной, может передвигаться вплавь. Для этого ему нужно сделать успешную проверку по Силе (Атлетика) против вашего КС заклинаний. В случае провала оно не может двигаться. Существо, которому удалось выплыть из волны, падает на землю.

Черные щупальца Эварда

4 круг проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 90 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек щупальца гигантского осьминога или кальмара)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Извивающиеся, черные щупальца заполняют квадрат со стороной 20 футов, который вы можете видеть в пределах дальности заклинания. Пока действует заклинание, область становится труднопроходимой.

Когда существо входит в область действия в первый раз за ход или начинает свой ход в ней, оно должно совершить успешный спасбросок по Ловкости или получит 3d6 дробящего урона и будет обездвижено щупальцами до конца действия заклинания. Если существо начинает свой ход в области действия и уже обездвижено щупальцами, то оно получает 3d6 дробящего урона.

Обездвиженное щупальцами существо может потратить действие, чтобы сделать проверку по Силе или Ловкости (на его выбор) против вашего КС заклинаний, чтобы освободиться.

Чтение мыслей

2 круг прорицание

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С, М (кусочек меди)
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Пока действует заклинание, вы можете читать мысли существ. В момент произнесения заклинания и затем в качестве действия каждый свой ход, вы можете сосредоточиться на разуме одного существа, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас. Существа,

которые имеют 3 и менее Интеллекта или не знают ни одного языка, не восприимчивы к заклинанию.

Сначала вы узнаете поверхностные мысли существа - то, о чем оно думает в данный момент. В качестве действия вы можете переключиться на другое существо или попытаться проникнуть глубже в разум текущего существа. Если вы решили проникнуть глубже, то цель должна сделать спасбросок по Мудрости. В случае провала вы узнаете о его размышлениях (если они есть), эмоциональном состоянии и вещах, которые оказывают большое влияние на него (беспокойства, объекты любви или ненависти). При успешном спасброске заклинание заканчивается. В любом случае цель знает, что вы проникаете в его разум, и если вы не переключились на другое существо, то в свой ход, в качестве действия она может сделать проверку Интеллекта против вашей проверки Интеллекта; в случае успеха заклинание заканчивается.

Вопросы, вербально задаваемые существу, влияют на ход его мыслей, поэтому это заклинание может быть эффективно при допросе.

Вы также можете использовать заклинание, чтобы обнаружить мыслящих существ, которых не можете видеть. Произнося это заклинание, вы можете искать мысли в радиусе 30 футов вокруг вас. Заклинание проникает сквозь препятствия, но блокируется 2 футами камня, 2 дюймами любого металла, тонким слоем свинца. Вы не можете обнаружить существо, которое имеет 3 или меньше Интеллекта или не знает ни одного языка.

Обнаружив существо таким образом, вы можете читать его мысли, как описано выше, даже если вы не видите его. Однако оно должно быть в пределах дальности заклинания.

Шепот диссонанса

1 круг очарование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 60 футов
Компоненты: В
Длительность: Мгновенно

Вы шепчете неблагозвучную мелодию, которую может слышать только одного существо на ваш выбор в пределах дальности заклинания. Существо испытывает ужасающую боль и должно сделать спасбросок по Мудрости. В случае провала существо получает 3d6 психического урона и должно в качестве реакции, если она есть, немедленно убегать от вас на максимальной скорости. Существо не заходит в очевидно опасные области, например, в огонь или обрыв. В случае успешного спасброска цель получает половину урона и не убегает. Глухое существо автоматически совершает успешный спасбросок.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то урон увеличивается на 1d6 за каждый круг выше первого.

Шипастый кнут

Трюк, преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С, М (стебель растения с шипами)
Длительность: Мгновенно

Вы создаете длинный кнут в виде лозы, покрытой шипами, который атакует выбранное существо в пределах дальности заклинания. Сделайте заклинательную атаку ближнего боя против цели. Если атака попала, то существо получает 1d6 колющего урона. Если существо Большого размера или меньше, то вы притягиваете его на 10 футов к себе.

Урон этого заклинания увеличивается на 1d6 по достижении 5 уровня (2d6), 11 уровня (3d6) и 17 уровня (4d6).

Шквал

Трюк, преобразование

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 30 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вы контролируете окружающий воздух и можете создать один из нижеперечисленных эффектов в точке, которую можете видеть в пределах дальности заклинания:

- Одно существо Среднего размера или меньше, должно сделать спасбросок по Силе или его оттолкнет на 5 футов от вас.
- Вы создаете небольшой порыв ветра, способный сдвинуть объект, который не находится в чьем-либо владении и весит не более 5 фунтов. Объект сдвигается на расстояние до 10 футов от вас. Этого толчка недостаточно, чтобы нанести урон.
- Вы создаете безвредный эффект, например, шелест листвы, хлопанье ставень или колыхание одежды на ветру.

Шквал шипов

1 круг призыв

Время подготовки: 1 дополнительное действие
Дальность: Вы
Компоненты: В
Длительность: Концентрация, до 1 минуты

Пока действует заклинание, ваше следующее попадание атакой дальнего боя вызывает град шипов, которые вылетают из метательного оружия или боеприпаса. Помимо обычного урона атаки, цель и все существа в радиусе 5 футов вокруг нее должны сделать спасбросок по Ловкости. При провале они получают 1d10 урона, а при успехе половину этого урона.

На более высоких кругах. Если вы произносите заклинание, используя ячейку 2 круга или выше, то урон увеличивается на 1d10 за каждый круг выше первого (но не более 6d10)

Щит

1 круг ограждение

Время подготовки: 1 реакция, которую вы совершаете, когда по вам попадают атакой или заклинанием *магическая стрела*
Дальность: Вы
Компоненты: В, С
Длительность: 1 раунд

Невидимый барьер магической силы появляется и защищает вас. До начала вашего следующего хода, вы получаете +5 к КБ, включая ту атаку, которая спровоцировала это заклинание, а магическая стрела не наносит урона.

Щит веры

1 круг ограждение
Время подготовки: 1 дополнительное действие

Дальность: 60 футов
Компоненты: В, С, М (кусочек пергамента с начертанным на нем священным писанием)
Длительность: Концентрация, до 10 минут
Мерцающее поле окружает выбранное вами существо в пределах дальности заклинания, даруя ему +2 к КБ на время действия заклинания.

Щит от клинков

Трюк, ограждение

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Вы
Компоненты: В, С
Длительность: 1 раунд

Вы поднимаете руку и чертите в воздухе защитный символ. До конца вашего следующего хода вы получаете сопротивление к дробящему, режущему и колющему урону от оружия.

Электрошок

Трюк, проявление

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Из вашей руки вырывается молния и шокирует цель, которой вы касаетесь. Сделайте заклинательную атаку ближнего боя против цели. Если она одета в металлические доспехи, то вы получаете преимущество на бросок атаки. При попадании цель получает 1d8 урона молнией и не может совершать реакции до начала ее следующего хода.

Урон этого заклинания увеличивается на 1d8 по достижении 5 уровня (2d8), 11 уровня (3d8) и 17 уровня (4d8).

Ядовитые брызги

Трюк, призыв

Время подготовки: 1 действие
Дальность: 10 футов
Компоненты: В, С
Длительность: Мгновенно

Вы простираете руку в сторону существа, которое можете видеть в пределах дальности заклинания, и выпускаете облако ядовитого газа из вашей ладони. Цель должна совершить спасбросок по Телосложению или получит 1d12 урона ядом.

Урон этого заклинания увеличивается на 1d12 по достижении 5 уровня (2d12), 11 уровня (3d12) и 17 уровня (4d12)

Языки

3 круг прорицание

Время подготовки: 1 действие
Дальность: Касание
Компоненты: В, С (маленькая глиняная модель зиккурата)
Длительность: 1 час

Вы касаетесь существа и даруете ему способность понимать любой разговорный язык, который он слышит. А когда цель говорит, любое существо, которое знает хотя бы один язык и может слышать, понимает её.

Ясновидение

3 круг прорицание

Время подготовки: 10 минут
Дальность: 1 миля
Компоненты: В, С, М (фокус стоимостью не менее 100 зм, рог украшенный драгоценным камнями для подслушивания или стеклянный глаз для подсматривания)
Длительность: Концентрация, до 10 минут

Вы создаете невидимый сенсор в известном вам месте в пределах дальности заклинания или в очевидном месте, незнакомом вам (например, за дверью, за углом или в лесной чаще). Сенсор остается на месте до тех пор, пока действует заклинание. Его нельзя атаковать или иным образом взаимодействовать с ним.

Произнося заклинание, выберите подслушивание или же подсматривание. Вы можете использовать выбранное чувство так, словно вы находитесь на месте сенсора. В качестве действия вы можете переключаться между подслушиванием и подсматриванием.

Существо, которое способно видеть сенсор (благодаря заклинанию видеть невидимое или истинному зрению), видит сияющую, неосязаемую сферу размером с ваш кулак.

Приложение А: Состояния

Состояния по-разному изменяют способности существ и возникают в результате заклинаний, классовых особенностей, атак монстров или других эффектов. Большинство состояний, таких как ослепление, ослабляют существо, однако некоторые, например, невидимость, дают преимущество. Состояние продолжается до тех пор, пока его не отменить (например, если вас сбили с ног, то нужно встать) или пока не истечет длительность, указанная в описании эффекта, вызвавшего это состояние.

Если несколько эффектов вызывают у существа одно и то же состояние, то каждое из них имеет свою длительность, однако их эффекты не складываются. Существо либо имеет состояние, либо не имеет его.

Ослепление

- Ослепленное существо не может видеть и автоматически проваливает любые проверки, требующие зрение.
- Броски атаки против ослепленного существа получают преимущества, а броски атаки самого существа - помеху.

Очарование

- Очарованное существо не может атаковать того, кто его очаровал, и использовать на него вредоносные заклинания или магические эффекты.
- Тот, кто очаровал существо, получает преимущество на любые проверки параметров, совершаемые при общении с этим существом.

Глухота

- Глухое существо не может слышать и автоматически проваливает любые проверки, требующие слух.

Страх

- Напуганное существо получает помеху на любые проверки и броски атаки, пока источник страха находится в зоне прямой видимости.
- Существо не может по своей воли приблизиться к источнику страха.

Захват

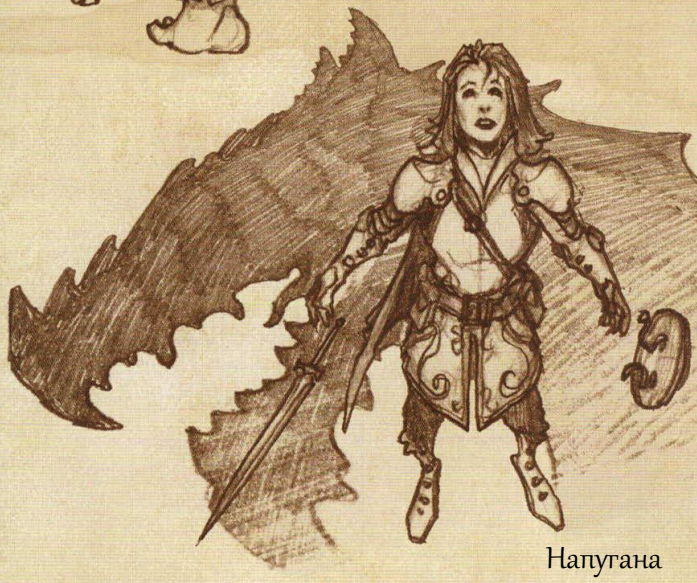
- Скорость захваченного существа падает до 0, и оно не может получить никаких бонусов к скорости.
- Состояние заканчивается, если тот, кто сделал захват теряет боеспособность (см. состояние).
- Состояние также заканчивается, если какой-либо эффект убирает существо из зоны досягаемости захвата, например, если его откинуло заклинанием громовая волна.

Небоеспособность

- Небоеспособное существо не может совершать действия или реакции.

Ослеплен

Очарован



Напугана

Обращен в камень

Невидимость

- Невидимое существо невозможно увидеть без помощи магии или специальных чувств. Используя скрытность, невидимое существо словно находится в сильно затемненной области. Местоположение такого существа можно выследить по звукам или следам.
- Броски атаки против невидимых существо получают помеху, а броски атаки самого существа - преимущество.

Паралич

- Парализованное существо считается небоеспособным, оно также не может говорить или двигаться.
- Существо автоматически проваливает все спасброски по Силе и Ловкости.
- Броски атаки против существа получают преимущество.
- Любая атака, которая попадает по существу, считается критической, если атакующий находится в 5 футах от цели.

Окаменение

- Окаменевшее суещство превращается в неживое вещество вместе со всем немагическим снаряжением и предметами. Вес цели увеличивается в десять раз, и она не стареет.
- Существо считается небоеспособным, не может говорить или двигаться и не воспринимает то, что происходит вокруг.
- Броски атаки против существа получают преимущество.
- Существо автоматически проваливает все спасброски по Силе и Ловкости.
- Существо получает сопротивление ко всем видам урона.
- Существо имунно к ядам и болезням, однако яды и болезни, которые уже действуют, только приостанавливаются, но не исцеляются.

Истощение

Некоторые особые способности или опасные условия, такие как голод, или чрезмерно высокие и низкие температуры, могут вызвать особое состояние, именуемое истощением. Истощение имеет шесть уровней. Эффект может дать существу один или несколько уровней истощения, как указано в описании эффекта.

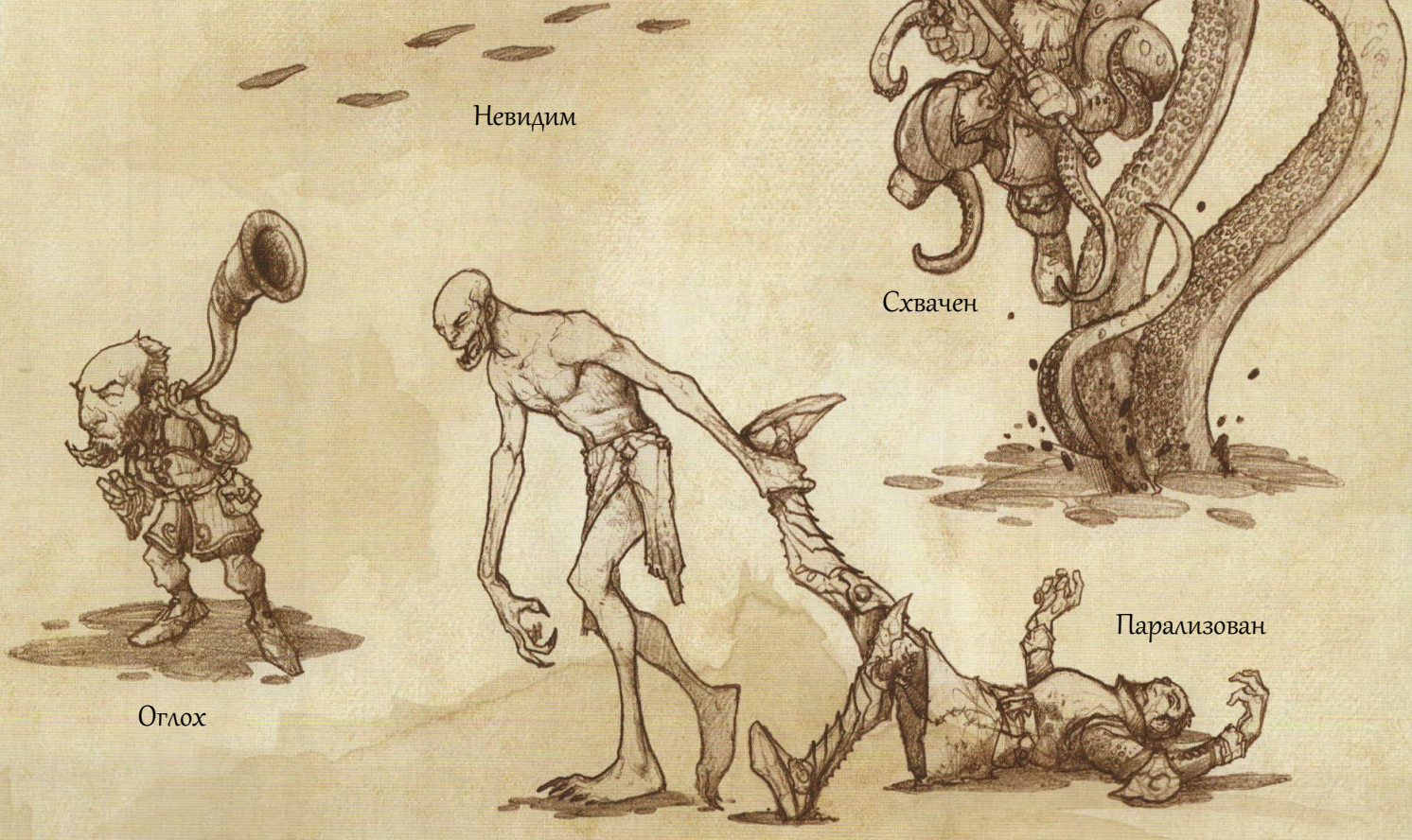
Уровень	Эффект
1	Помеха на проверки навыков
2	Скорость уменьшена вдвое
3	Помеха на броски атаки и спасброски
4	Максимум ОЗ уменьшен вдвое
5	Скорость снижается до 0
6	Смерть

Если существо, страдающее от истощения, оказывается под воздействием другого эффекта, вызывающего истощение, то текущий уровень истощения увеличивается на число уровней, указанное в описании эффекта.

Существо подвержено эффектам текущего уровня истощения, а также всех предыдущих уровней. Например, существо со 2 уровнем истощения получает помеху на проверки параметров, а его скорость уменьшается вдвое.

Эффект, снимающий истощение, снижает его уровень в соответствии со своим описанием. Эффекты истощения исчезают, если уровень истощения снижается ниже 1.

Полный отдых снижает уровень истощения существа на 1, при условии, что оно получило достаточно пищи и воды.



Отравление

- Отравленное существо получает помеху на проверки параметров и броски атаки.

Сбит с ног

- Существо, сбитое с ног, может только ползти, пока не встанет, и тем самым закончит это состояние.
- Существо получает помеху на броски атаки.
- Броски атаки против существа имеют преимущество, если атакующий стоит в 5 футах от цели. В противном случае броски атаки получают помеху.

Обездвижен

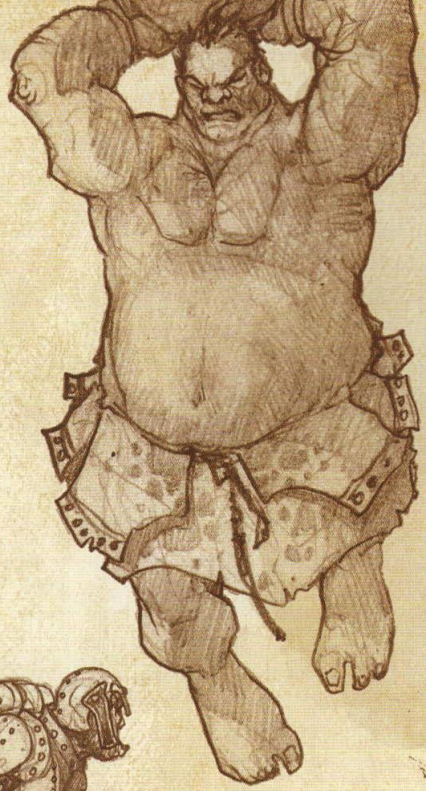
- Скорость обездвиженного существа снижается до 0, и никакие эффекты не могут повысить его скорость.
- Броски атаки против существа получают преимущество, а броски атаки самого существа - помеху.
- Существо получает помеху на спасброски по Ловкости.

Оглушение

- Оглушенное существо небоеспособно, не может двигаться и говорит, запинаясь.
- Существо автоматически проваливает все спасброски по Силе и Ловкости.
- Броски атаки против цели получают преимущество.

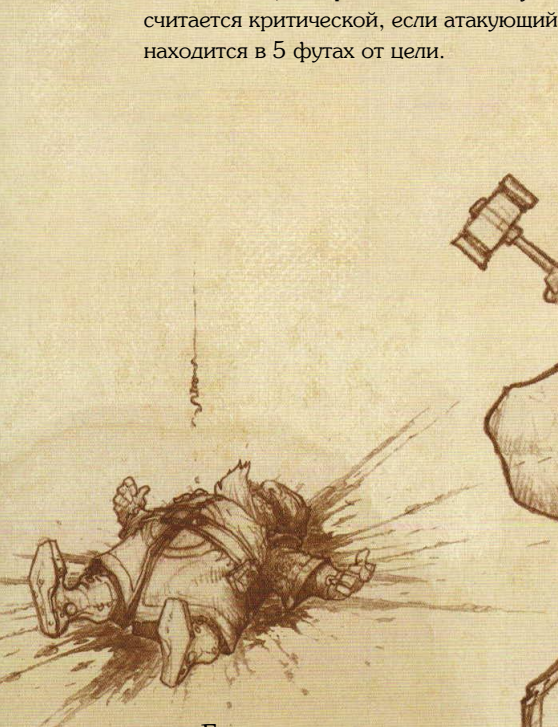
Потеря сознания

- Бессознательное существо небоеспособно, не может двигаться или говорить, и не воспринимает то, что происходит вокруг.
- Существо роняет всё, что держало в руках и падает на землю.
- Существо автоматически проваливает спасброски по Силе и Ловкости.
- Броски атаки против цели получают преимущество.
- Любая атака, которая попадает по существу, считается критической, если атакующий находится в 5 футах от цели.



Сбит с ног

Обездвижен



Без сознания

Оглушен

Отравлен

Приложение Б: Боги мультивселенной

Религия - это неотъемлемая часть жизни в мирах D&D. Когда боги ступают по одной земле с вами, клирики демонстрируют божественные силы, злые культы проводят мрачные жертвоприношения в своих подземных логовах, а сияющие паладины сражаются с тьмой, трудно сомневаться в богах и пытаться отрицать их существование.

Многие люди в мирах D&D поклоняются разным богам в разное время и разных ситуациях. Например, люди Забытых Королевств могут молиться Суне, прося об удаче в любви, делать подношение Ваукину, перед тем как отправиться на рынок, или пытаться умилостивить Талоса, когда приближается сильный шторм. И всё это в один день. Многие люди предпочитают одного бога, чьих идеалов и учений они придерживаются. И очень немногие полностью посвящают себя одному богу, обычно выбирая жизнь священника или поборника идеалов этого божества.

Ваш МП решает каким богам поклоняются в его или её кампании. Среди доступных богов вы можете выбрать одно божество, которому будет служить или поклоняться персонаж. Или выбрать нескольких богов, которым ваш персонаж молится чаще всего. Или вы можете просто запомнить, какие боги больше всего почитаются в кампании вашего МП, чтобы использовать их имена в необходимых ситуациях. Если вы играете за клирика или же выбрали происхождение священнослужителя, то выберите бога, которому вы служите или служили, и ознакомьтесь доменами, свойственными вашему божеству, выбирая домен для вашего персонажа.

Пантеоны D&D

Каждый мир в мультивселенной D&D имеет свой пантеон богов, отличающихся по размерам, начиная от огромных пантеонов Забытых Королевств и Серого Ястреба и заканчивая более направленными религиями Эберрона и Саги о Копье. Многие нечеловеческие расы поклоняются одним и тем же богам в разных мирах. Морадин, например, почитается дворфами Забытых Королевств, Серого Ястреба и множества других миров.

Забытые Королевства

В мире Забытых Королевств существует несколько десятков богов, которых почитают, боготворят или боятся. По-меньшей мере три десятка богов широко известны на всей территории Королевств, а многим другим поклоняются в определенных местах, племенах, культах или сектах крупных религиозных храмов.

Домены Жизни и Смерти

Многие божества в этом разделе связаны с доменом Жизни, особенно если они связаны с защитой, лечением, рождением, питанием и плодородием. Как было описано в главе 3, домен Жизни невероятно обширен, и любой клирик не злого божества может выбрать его.

Некоторые, чаще всего злые божества, имеют домен Смерти, который подробно описан в *Руководстве Мастера Подземелий*. Большинство клириков, которые выбирают этот домен, являются злыми NPC, но если вы хотите поклоняться богу смерти, то обсудите это с Мастером Подземелий.

Серый Ястреб

Боги Серого Ястреба заимствованы по-меньшей мере из четырех разных пантеонов, олицетворяя верования различных этнических групп, многие века населяющих континент Оэрика. В результате многие божества имеют схожие портфолио: например, в регионе Флан богом солнца считается Пелор, а в регионе Эридиан - Фолтус.

Сага о Копье

Боги Кринна делятся на три семьи: семь добрых богов, возглавляемые Паладайном и Мишакаль, семь нейтральных богов под руководством Гилеан и семь злых богов, ведомые Такхизис и Саргоннасом. Эти боги имеют множество разных имен, и по-разному почитаются в разных народах и культурах мира, но это единственные боги данного мира - их место четко закреплено среди звезд в виде созвездий.

Эберрон

Мир Эберрона имеет множество религий, но наиболее важные из них связаны с пантеоном, именуемым Высшие Покровители, а также их зловещим аналогом - Темной Шестеркой. Считается, что Высшие Покровители контролируют все аспекты существования, а их глас всегда един. С другой стороны, Темная Шестерка - это примитивные, кровавые и жестокие боги, которые поддерживают инакомыслие.

Другие религии Эберрона сильно отличаются от обычных пантеонов D&D. Монотеистическая Церковь Серебряного Пламени существует с одной целью - бороться со злом во всем мире, однако их собственные ряды уже погрязли в пороках. Философия Крови Вола учит, что божественные силы лежат в каждом смертном и почитает нежить, которая смогла заполучить бессмертие. Различные безумные культы служат демонам и ужасам, обитающим в Подземье Эберрона (который именуется Хайбер, Дракон Внизу). Последователи Пути Света верят, что мир движется навстречу великолепному будущему, когда тени, окружающие мир, превратятся в свет. А два родственных народа эльфов чтят своих фамильных духов: Бессмертный Двор, который представлен духами или даже нежитью, а также прославленные Духи Прошлого, великие герои древних сражений.

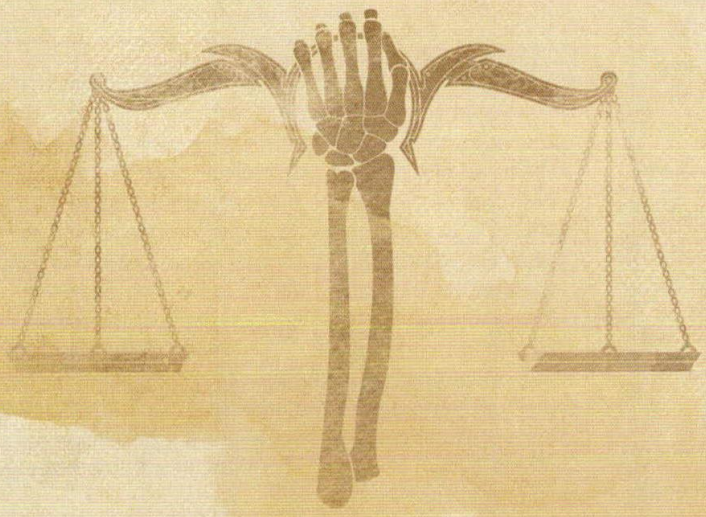
Божества других народов

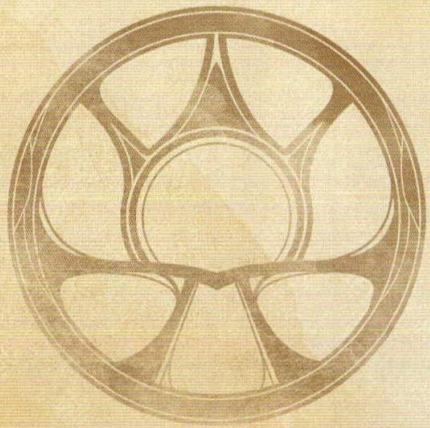
Некоторые боги, связанные с нечеловеческими расами, почитаются во множестве разных миров, хоть и не всегда одинаково. Нечеловеческие расы Забытых Королевств и Серого Ястреба имеют общих богов.

Нечеловеческие расы часто имеют свои собственные пантеоны богов. Например, пантеон дворфов помимо Морадина включает в себя его жену Морадина - Берронар Трусильвер, а также ряд других богов, считающихся детьми и внуками Морадина: Аббатор, Клангеддин Сребробородый, Дугмарен Яркий Плащ, Думатоин, Горм Гультин, Хейла Яркий Топор, Мартаммор Дуин, Шаринддар, Тард Харр и Вергадаин. Отдельные кланы и королевства дворфов могут поклоняться некоторым, всем или никаким из этих богов, а также могут почитать других богов, неизвестных (или известных под другим именем) для посторонних.

Боги Забытых Королевств

Боги	Мировоззрение	Домены	Символ
Азут, бог волшебников	ОН	Знание	Левая рука, указывающая вверх и окруженная огнем
Амберли, богиня моря	ХЗ	Буря	Волна, набегающая влево и вправо
Аурил, богиня зимы	НЗ	Природа, Буря	Шестиконечная снежинка
Баал, бог убийства	НЗ	Смерть	Череп, окруженный кругом капель крови
Бешаба, богиня неудачи	ХЗ	Обман	Черные оленьи рога
Бэйн, бог тирании	ОЗ	Война	Черная правая рука со сжатыми пальцами
Ваукин, бог торговли	Н	Знание, Обман	Монета с профилем Ваукина, смотрящего налево
Гонд, бог ремесла	Н	Знание	Зубчатая шестерня с четырьмя шипами
Денеир, бог литературы	НД	Знание	Горящая свеча над открытым глазом
Ильматер, бог выносливости	ОД	Жизнь	Руки, связанные у запястья красным шнуром
Келемвор, бог мертвых	ОН	Смерть	Костяная рука, держащая сбалансированные весы
Латандер, бог рождения и обновления	НД	Жизнь, Свет	Дорога, уходящая в рассвет
Леира, богиня иллюзий	ХН	Обман	Треугольник вершиной вниз с завихрением тумана
Лира, богиня наслаждения	ХД	Жизнь	Треугольник из трех шестиконечных звезд в углах
Ловиатар, богиня боли	ОД	Смерть	Девятихвостая колючая плеть
Малар, бог охоты	ХЗ	Природа	Когтистая лапа
Маск, бог воров	ХН	Обман	Черная маска
Миеликки, богиня лесов	НД	Природа	Голова единорога
Милил, бог поэзии и песен	НД	Свет	Пятиструнная арфа, сделанная из листьев
Миркул, бог смерти	НЗ	Смерть	Белый человеческий череп
Мистра, богиня магии	НД	Знание	Семь звезд или девять звезд, окружающие текущий красный туман или одну звезду
Огма, бог знания	Н	Знание	Пустой свиток
Саврас, бог прорицания и судьбы	ОН	Знание	Хрустальный шар, содержащий множество глаз
Сайрик, бог лжи	ХЗ	Обман	Белый череп без челюсти на фоне черной вспышки
Селуна, богиня луны	ХД	Знание, Жизнь	Пара глаз, окруженных семью звездами
Сильванус, бог дикой природы	Н	Природа	Лист дуба
Суне, богиня любви и красоты	ХД	Жизнь, Свет	Лицо красивой рыжей женщины
Талона, богиня болезней и ядов	ХЗ	Смерть	Три слезинки на треугольнике
Талос, бог шторма	ХЗ	Буря	Три молнии, исходящих из одной точки в центре
Темпус, бог войны	Н	Война	Вертикальный пылающий меч
Тимора, богиня удачи	ХД	Обман	Монета лицевой стороной вверх
Тир, бог правосудия	ОД	Война	Весы, покоящиеся на боевом молоте
Торм, бог отваги и самопожертвования	ОД	Война	Белая латная рукавица для правой руки
Хельм, бог защиты	ОН	Жизнь, Свет	Глаз на вертикальной латной рукавице для левой руки
Шантия, богиня сельского хозяйства	НД	Жизнь	Сноп колосьев или цветущая роза на фоне зерна
Шар, богиня тьмы и потери	НЗ	Смерть, Обман	Черный диск с пурпурной каймой
Эльдат, богиня мира	НД	Жизнь, Природа	Водопад, устремляющийся в спокойный водоем





Боги Серого Ястреба

Боги	Мировоззрение	Домены	Символ
Беори, богиня природы	Н	Природа	Зеленый диск
Боккоб, бог магии	Н	Знание	Глаз внутри пентаграммы
Векна, богиня злых тайн	НЗ	Знание	Рука с глазом на ладони
Ви Джас, богиня магии и смерти	ОН	Смерть, Знание	Красный череп на фоне огненного шара
Инкабулос, бог чумы и голода	НЗ	Смерть	Глаз рептилии внутри горизонтального ромба
Истус, богиня судьбы	Н	Знание	Веретено с тремя прядями
Иуз, бог боли и гнета	ХЗ	Смерть	Ухмыляющийся человеческий череп
Корд, бог атлетики и спорта	ХД	Буря, Война	Четыре копья и четыре булавы, соединенные в середине
Нерулл, бог смерти	НЗ	Смерть	Череп с серпом или косой
Обад-Хай, бог природы	Н	Природа	Лист дуба и желудь
Олидамарра, бог веселья	ХН	Обман	Смеющаяся маска
Пелор, бог солнца и исцеления	НГ	Жизнь, Свет	Солнце
Ралишаз, бог неудачи и безумия	ХН	Обман	Три костяных палочки для гадания
Рао, бог мира и рассудительности	ОД	Знание	Белое сердце
Св. Кутберт, бог здравого смысла и рвения	ОН	Знание	Звезда с длинными лучами
Селестиан, бог звезд и странников	Н	Знание	Арка из семи звезд внутри круга
Тариздун, бог вечной тьмы	ХЗ	Обман	Темная спираль или перевернутый зиккурат
Тритерион, бог свободы и возмездия	ХД	Война	Трискелион
Ула, богиня холмов и гор	ОД	Жизнь, Война	Гора с кругом у ее сердца
Фарлангун, бог горизонтов и путешествий	НД	Знание, Обман	Круг, пересеченный кривой линией горизонта
Фолтус, бог света и закона	ОД	Свет	Серебряное солнце или полная луна, частично заслоненная маленьким полумесяцем
Хекстор, бог войны и раздора	ОЗ	Война	Шесть стрел, веером направленных вниз
Хиронеус, бог рыцарства и чести	ОД	Война	Разряд молнии
Элонна, богиня лесов	НД	Жизнь, Природа	Рог единорога
Эритнул, бог зависти и кровопролития	ХЗ	Война	Капля крови

Боги Саги о Копье

Боги Добра	Мировоззрение	Домены	Символ
Бранчала, бог музыки	НД	Свет	Арфа барда
Кири-Джалит, бог чести и войны	ОД	Война	Рога бизона
Маджере, бог медитации и порядка	ОД	Знание	Медный паук
Мишакаль, богиня исцеления	ОД	Знание, Жизнь	Голубой знак бесконечности
Паладайн, бог правителей и защитников	ОД	Война	Серебряный треугольник
Солинари, бог доброй магии	ОД	нет клириков	Белый круг или шар
Хаббакук, бог животной жизни и моря	НД	Природа, Буря	Голубая птица

Нейтральные боги	Мировоззрение	Домены	Символ
Гилеан, бог знаний	Н	Знание	Открытая книга
Зивилин, бог мудрости	Н	Знание	Большое зеленое или золотое дерево
Лунитари, богиня нейтральной магии	Н	нет клириков	Красный круг или шар
Реоркс, бог ремесел	Н	Знание	Кузнечный молот
Сиррион, бог огня и изменений	Н	Природа	Разноцветный огонь
Числев, богиня природы	Н	Природа	Перо
Шинар, богиня богатства и торговли	Н	Знание, Обман	Крыло грифона

Злые Боги	Мировоззрение	Домены	Символ
Зебоим, богиня моря и штормов	ХЗ	Буря	Черепаший панцирь
Моргион, бог болезней и скрытности	НЗ	Смерть	Капюшон и два красных глаза
Нуитари, бог злой магии	ОЗ	нет клириков	Черный круг или шар
Саргоннас, бог мести и огня	ОЗ	Война	Стилизованный красный кондор
Такхизис, богиня ночи и ненависти	ОЗ	Смерть	Черный полумесяц
Хиддукель, бог лжи и жадности	ХЗ	Обман	Сломанные торговые весы
Чемош, бог нежити	ОЗ	Смерть	Желтый череп

Боги Эберрона

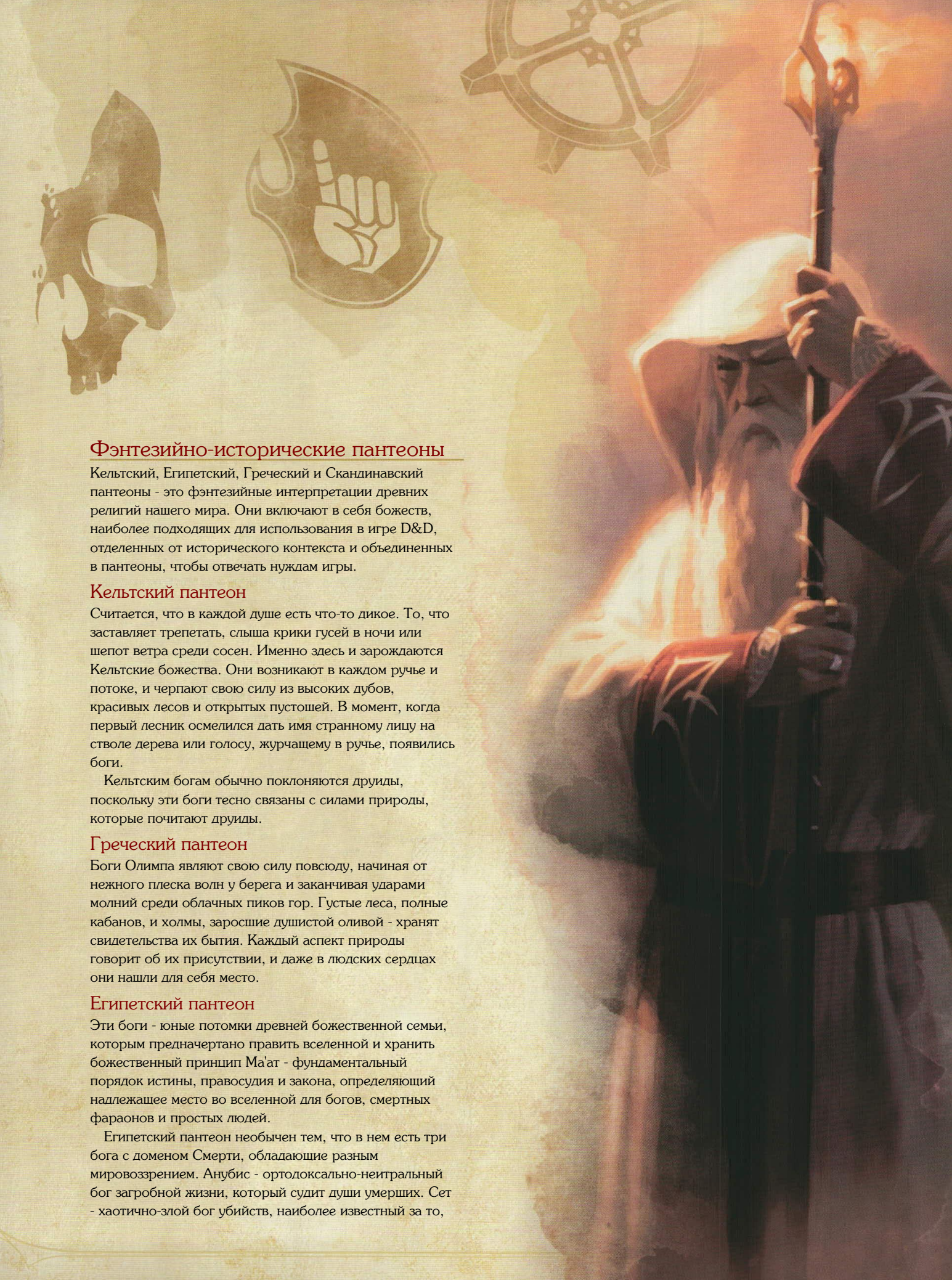
Высшие Покровители	Мировоззрение	Домены	Символ
Аравай, богиня плодородия	НД	Жизнь, Природа	Пучок колосьев, перевязанный зеленой лентой
Ауреон, бог закона и знаний	ОН	Знание	Открытый фолиант
Балинор, бог животных и охоты	Н	Жизнь, Природа	Пара оленьих рогов
Болдрей, богиня общин и дома	ОД	Жизнь	Огонь в каменном очаге
Дол Аррах, богиня солнечного света и чести	ОД	Свет, Война	Восходящее солнце
Дол Дорн, бог владения оружием	ХД	Война	Длинный меч, пересекающий щит
Кол Корран, бог торговли и богатства	Н	Обман	Девятигранная золотая монета
Олладра, богиня удачи	НД	Жизнь, Обман	Домино
Онатар, бог ремесла	НД	Знание	Пересекающиеся молот и щипцы

Темная Шестерка	Мировоззрение	Домены	Символ
Насмешник, бог жестокости и предательства	НЗ	Война	Пять инструментов, запятнанных кровью
Пожиратель, бог природного гнева	НЗ	Буря	Кучка из пяти заостренных костей
Странник, божество хаоса и изменений	ХН	Знание, Обман	Четыре скрещенных кости, покрытых рунами
Тень, бог темной магии	ХЗ	Знание	Обсидиановая башня
Хранитель, бог жадности и смерти	НЗ	Смерть	Драконий осколок в форме когтя
Ярость, богиня гнева и безумия	НЗ	Война	Крылатый ящер с верхней половиной тела женщины

Другие верования Эберрона	Мировоззрение	Домены	Символ
Бессмертный Двор, эльфийские предки	НД	Знание, Жизнь	Разные
Духи Прошлого, эльфийские предки	ХД	Война	Разные
Кровь Вола, философия бессмертия и жизни после смерти	ОН	Смерть, Жизнь	Стилизованный череп дракона на драгоценном красном камне в виде капли
Культы Дракона Внизу, божества безумия	НЗ	Обман	Разные
Путь Света, философия света и самосовершенствования	ОН	Жизнь, Свет	Сверкающий кристалл
Серебряное Пламя, божества защиты и добра	ОД	Жизнь, Свет, Война	Пламя, изображенное на серебре или из серебра

Нечеловеческие Божества

Божества	Мировоззрение	Домены	Символ
Бахамут, драконий бог добра	ОД	Жизнь, Война	Голова дракона в профиль
Блибдулпулп, богиня куо-тоа	НЗ	Смерть	Голова лобстера/черная жемчужина
Гарл Златосияющий, гномий бог обмана и уловок	ОД	Обман	Кусок золота
Глубинный Сашелас, эльфийский бог моря	ХД	Природа, Буря	Дельфин
Гролантор, бог войны холмовых великанов	ХЗ	Война	Деревянная дубинка
Груумш, орочий бог бурь и войны	ХЗ	Буря, Война	Неморгающее око
Йондалла, богиня плодородия и защиты у халфлингов	ОД	Жизнь	Щит
Кореллон Ларетиан, эльфийский бог искусства и магии	ХД	Свет	Четверть луны или звезда
Куртулмак, бог войны и горного дела у кобольдов	ОЗ	Война	Череп гнома
Лаогзед, бог голода у троглодитов	ХЗ	Смерть	Изображение бога лягушек/ящеров
Лолс, богиня пауков у дроу	ХЗ	Обман	Паук
Маглубиет, бог войны у гоблинойдов	ОЗ	Война	Окровавленный топор
Морадин, дворфийский бог создания	ОД	Знание	Молот и наковальня
Риллифейн Раллатиль, бог природы у лесных эльфов	ХД	Природа	Дуб
Секола, сахуагинский бог охоты	ОЗ	Природа, Буря	Акула
Семуанья, божество выживания у ящеролюдов	Н	Жизнь	Яйцо
Сеханин Лунный Лук, эльфийская богиня луны	ХД	Знание	Полумесяц
Скеррит, бог природы у кентавров и сатиров	Н	Природа	Дуб, выросший из желудя
Скораеус Каменные Кости, бог каменных великанов и искусства	Н	Знание	Сталактит
Суртур, бог огненных великанов и ремесла	ОЗ	Знание, Война	Пламенный меч
Тиамат, драконья богиня зла	ОЗ	Обман	Голова дракона и пять отметин когтей
Трим, бог ледяных великанов и силы	ХЗ	Война	Белая обоюдоострая секира
Хруггек, бог жестокости у багбиров	ХЗ	Война	Моргенштерн
Эадро, морское божество у морских народов	Н	Природа, Буря	Спираль



Фэнтезийно-исторические пантеоны

Кельтский, Египетский, Греческий и Скандинавский пантеоны - это фэнтезийные интерпретации древних религий нашего мира. Они включают в себя божеств, наиболее подходящих для использования в игре D&D, отделенных от исторического контекста и объединенных в пантеоны, чтобы отвечать нуждам игры.

Кельтский пантеон

Считается, что в каждой душе есть что-то дикое. То, что заставляет трепетать, слыша крики гусей в ночи или шепот ветра среди сосен. Именно здесь и зарождаются Кельтские божества. Они возникают в каждом ручье и потоке, и черпают свою силу из высоких дубов, красивых лесов и открытых пустошей. В момент, когда первый лесник осмелился дать имя странному лицу на стволе дерева или голосу, журчащему в ручье, появились боги.

Кельтским богам обычно поклоняются друиды, поскольку эти боги тесно связаны с силами природы, которые почитают друиды.

Греческий пантеон

Боги Олимпа являют свою силу повсюду, начиная от нежного плеска волн у берега и заканчивая ударами молний среди облачных пиков гор. Густые леса, полные кабанов, и холмы, заросшие душистой оливой - хранят свидетельства их бытия. Каждый аспект природы говорит об их присутствии, и даже в людских сердцах они нашли для себя место.

Египетский пантеон

Эти боги - юные потомки древней божественной семьи, которым предначертано править вселенной и хранить божественный принцип Ma'at - фундаментальный порядок истины, правосудия и закона, определяющий надлежащее место во вселенной для богов, смертных фараонов и простых людей.

Египетский пантеон необычен тем, что в нем есть три бога с доменом Смерти, обладающие разным мировоззрением. Анубис - ортодоксально-неитральный бог загробной жизни, который судит души умерших. Сет - хаотично-злой бог убийств, наиболее известный за то,

что убил своего брата Осириса. И наконец Нефтис, хаотично добрая богиня траура. Поэтому, несмотря на то, что большинство клириков, выбирающих домен Смерти (его можно найти в *Руководстве Мастера Подземелий*) являются злыми, клирики, которые служат Анубису или Нефтис могут быть нейтральными или добрыми.

Скандинавский Пантеон

Там, где заснеженные холмы переходят в покрытые льдом фьорды, где баркасы пристают к берегам, где ледники растут и уменьшаются каждую осень и весну, там, на земле Викингов, возник пантеон Скандинавских богов. В условиях жестокого климата приходится вести жестокую жизнь. Воины этих земель вынуждены привыкать к суровым условиям, чтобы выжить здесь. Однако эти условия не подкосили дух здешних жителей. Удивительно, что они смогли добиться многого, несмотря на необходимость совершать набеги, чтобы добывать пищу и богатства, Источником их силы служит необходимость в могучем лидере и решительных действиях, без которых не выжить в суровых условиях. Поэтому они видят своих богов в каждом изгибе реки, слышат их в каждом раскате грома или в столкновении ледников, и чувствуют их в дыме горящих домов.

Скандинавский пантеон включает в себя две основные семьи: Асы (боги войны и судьбы) и Ваны (боги плодородия и процветания). Будучи врагами в прошлом, теперь эти семьи вместе противостоят своим врагам, великанам (среди которых есть боги Сурт и Трим). Подобно богам Серого Ястреба, сферы влияния богов из разных семей порой пересекаются, например, Фрейр (из Ванов) и Одур (из Асов) ассоциируются солнцем.

Кельтские божества

Божества	Мировоззрение	Домены	Символ
Араун, бог жизни и смерти	НЗ	Жизнь, Смерть	Черная звезда на сером фоне
Беленус, бог солнца, света и тепла	НД	Свет	Диск солнца и стоящие камни
Бригантия, богиня рек и домашнего скота	НД	Жизнь	Пешеходный мостик
Гоибниу, бог кузнецов и исцеления	НД	Знание, Жизнь	Огромный молот поверх меча
Дагда, бог погоды и урожая	ХД	Природа, Обман	Кипящий котел или щит
Диан Кехт, мог медицины и исцеления	ОД	Жизнь	Скрещенные веточки дуба и омелы
Дунатис, бог гор	Н	Природа	Вершина горы в лучах красного солнца
Луг, бог искусства, путешествий и торговли	ХН	Знание, Жизнь	Пара длинных рук
Мананнан мак Лир, бог океанов и морских существ	ОН	Природа, Буря	Волна белой воды на зеленом фоне
Мат, сын Матонви, бог магии	НЗ	Знание	Посох
Морриган, богиня битв	ХЗ	Война	Два скрещенных копья
Нуада, бог войны и воинов	Н	Война	Серебряная рука на черном фоне
Огма, бог красноречия и литературы	НД	Знание	Развернутый свиток
Сильванус, бог природы и лесов	Н	Природа	Летний дуб

Греческие божества

Божества	Мировоззрение	Домены	Символ
Зевс, бог неба, правитель богов	Н	Буря	Кулак, полный молний
Аид, бог подземного мира	ОЗ	Смерть	Черный баран
Аполлон, бог света, музыки и исцеления	ХД	Знание, Жизнь, Свет	Лира
Арес, бог войны и раздора	ХЗ	Война	Копье
Артемида, богиня охоты и деторождения	НД	Жизнь, Природа	Лук и стрелы на фоне лунного диска
Афина, богиня мудрости и цивилизации	ОД	Знание, Война	Сова
Афродита, богиня любви и красоты	ХД	Свет	Морская ракушка
Геката, богиня магии и луны	ХЗ	Знание, Обман	Заходящая луна
Гера, богиня супружества и интриг	ХН	Обман	Веер из павлиньих перьев
Геркулес, бог силы и приключений	ХД	Буря, Война	Голова льва
Гермес, бог путешествий и торговли	ХД	Обман	Кадуцей (жезл, обвитый змеями)
Гестия, богиня домашнего очага и семьи	НД	Жизнь	Очаг
Гефест, бог кузнечного дела и ремесел	НД	Знание	Молот и наковальня
Деметра, богиня сельского хозяйства	НД	Жизнь	Голова лошади
Дионис, бог веселья и виноделия	ХН	Жизнь	Тирс (посох с сосновой шишкой на конце)
Ника, богиня победы	ОН	Война	Крылатая женщина
Пан, бог природы	ХН	Природа	Сиринкс (свирель Пана)
Посейдон, бог морей и землетрясений	ХН	Буря	Трезубец
Тихея, богиня удачи	Н	Обман	Красная пентаграмма

Египетские божества

Божества	Мировоззрение	Домены	Символ
Ра-Хорахти, бог солнца, правитель богов	ОД	Жизнь, Свет	Солнечный диск, окруженный змеей
Анубис, бог правосудия и смерти	ОН	Смерть	Черный шакал
Апеп, бог зла, огня и змей	НЗ	Обман	Огненная змея
Баст, богиня кошек и мести	ХД	Война	Кошка
Бес, бог удачи и музыки	ХН	Обман	Искаженный образ божества
Изис, богиня плодородия и магии	НД	Знание, Жизнь	Анк и звезда
Имхотеп, бог ремесел и медицины	НД	Знание	Ступенчатая пирамида
Нефтис, богиня смерти и печали	ХД	Смерть	Рога вокруг лунного диска
Осирис, бог природы и подземного мира	ОД	Жизнь, Природа	Крюк и цеп
Птах, бог ремесел, знания и тайн	ОН	Знание	Бык
Сет, бог тьмы и песчаных бурь	ХЗ	Смерть, Буря Обман	Кобра, свернувшаяся спиралью
Собек, бог воды и крокодилов	ОЗ	Природа, Буря	Голова крокодила с рогами и перьями
Тот, бог знаний и мудрости	Н	Знание	Ибис
Хатор, богиня любви, музыки и материнства	НД	Жизнь, Свет	Рогатая голова коровы на фоне лунного диска

Скандинавские божества

Божества	Мировоззрение	Домены	Символ
Один, бог знаний и войны	НД	Знание, Война	Смотрящее голубое око
Бальдр, бог красоты и поэзии	НД	Жизнь, Свет	Серебряная чаша, инкрустированная др. камнями
Локи, бог воров и обмана	ХЕ	Обман	Пламя
Ньёрд, бог моря и ветров	НД	Природа, Буря	Золотая монета
Одур, бог света и солнца	ХД	Свет	Солнечный диск
Сиф, богиня войны	ХД	Война	Поднятый вверх меч
Скади, бог земли и гор	Н	Природа	Горная вершина
Суртур, бог огненных великанов и войны	ОЗ	Война	Пылающий меч
Тор, бог отваги и грома	ХД	Буря, Война	Молот
Трим, бог огненных великанов и холода	ХЗ	Война	Белая обоюдоострая секира
Тюр, бог отваги и стратегии	ОН	Знание, Война	Меч
Уллер, бог охоты и зимы	ХН	Природа	Длинный лук
Форсети, бог закона и справедливости	Н	Свет	Голова бородатого мужчины
Фрейр, бог плодородия и солнца	НД	Жизнь, Свет	Бледно-голубой двуручный меч
Фрея, богиня плодородия и любви	НД	Жизнь	Сокол
Фригга, богиня рождения и плодородия	Н	Жизнь	Кошка
Хеймдалль, бог бдительности и лояльности	ОД	Свет, Война	Скрученный музыкальный рог
Хель, богиня подземного мира	НЗ	Смерть	Женское лицо, сгнившее с одной стороны
Хермод, бог удачи	ХН	Обман	Свернутый свиток
Эгир, бог моря и штормов	НЗ	Буря	Суровые океанские волны

Приложение В: Планы существования

Невероятно обширная вселенная игры D&D включает в себя множество миров и альтернативных измерений реальности, именуемых **планами существования**. Они включают в себя все миры, в которых Мастера Подземелий создают свои приключения. Эти миры относятся к Материальному Плану. За пределами этого плана лежат области сырой элементальной материи и энергии, миры, состоящие из одних лишь мыслей и духа, родные миры демонов и ангелов, а также владения богов.

Многие заклинания и магические предметы могут черпать энергию из этих планов, призывать обитающих там существ, общаться с тамошними жителями и перемещаться туда.

Когда ваш персонаж достигнет высоких уровней и станет достаточно сильным, возможно ему придется отправиться в ужасную, чтобы спасти своего друга, или доведется выпить эля вместе с дружелюбными великанами из Исгарда. Вы сможете прогуляться по улицам, сделанным из твердого огня, или показать свою отвагу на поле боя, где павшие воины возрождаются всякий раз, когда восходит солнце.

Материальный План

Материальный план — это место, в котором сталкиваются все философские и элементальные силы, определяющие другие планы и порождают смертную жизнь и обычную материю. Все миры D&D существуют внутри Материального Плана, поэтому большинство кампаний начинается именно здесь. Остальные миры мультивселенной характеризуются по отношению к Материальному Плану.

Миры Материального Плана невероятно разнообразны, поскольку они отражают воображение МП, создающих здесь свою кампанию, и игроков, путешествующих по этим мирам. Они включают в себя планеты, превращенные в пустыни из-за магического катаклизма, водные миры, покрытые множеством островов, миры, где магия сочетается с развитой технологией, и другие, навсегда оставшиеся в Каменном Веке, миры, где боги ступают по земле, и места, которые давным-давно забыты.

Наиболее известные из миров мультивселенной те, которые в течение многие лет публиковались в качестве официальных сеттингов для игр D&D. Среди них наиболее известны такие миры, как Серый Ястреб, Блэкмур, Сага о Копье, Забытые Королевства, Мистара, Право на Жизнь, Тёмное Солнце и Эберрон. Каждый из этих миров обладает собственным набором отважных приключенцев и коварных злодеев, древних руин и забытых артефактов, подземелий и драконов.

Но если ваша кампания происходит в одном из этих миров, то она все равно принадлежит вашему МП, и он может придумать одну из тысяч параллельных версий этого мира, которая может разительно отличаться от опубликованной версии.

Эхо Материального Мира

Материальный план - это место, наполненное магией, и его магическая природа влияет на два других плана, также находящихся в центре мультивселенной. Это Царство Фей и Царство Теней, параллельные измерения, расположенные в том же космологическом пространстве, поэтому их часто называют эхами или отражениями Материального Плана. Миры и пейзажи этих планов отражают природу миров Материального Плана, однако в измененной форме - в Царстве Фей всё приобретает более изумительные и волшебные черты, а в Царстве Теней - теряет цвета и искажается. Например, вместо вулкана, который находится на Материальном Плане, в Царстве Фей вы можете увидеть гору, усыпанную огромными кристаллами и светящуюся внутренним светом, а в Царстве Теней - скалистую вершину, по форме напоминающую череп.

Царство Фей, также именуемое Планом Фей - это земля, наполненная мягким светом и чудесами, страна маленького народа с большими мечтами, место музыки и смерти. Это мир вечных сумерек, где огромные бабочки летают через леса и поля, а огоньки медленно танцуют в потоках нежного ветра. Небо всегда освещено блеклыми цветами заходящего или быть может восходящего солнца. Но на самом деле солнце никогда не восходит или заходит здесь; оно всегда остается у горизонта, не двигаясь с места. Вдали от населенных областей, управляемых Благим Двором, лежат земли, покрытые колючими растениями и густыми болотами. Это идеальное место для Неблагих, чтобы загнать свою добычу. Феи, которых можно призвать, используя призыв лесных существ и другие заклинания, также обитают здесь, в Царстве Фей.

Царство Теней, также именуемое Планом Теней - это слабо освещенное измерение, черно-белый мир, в котором всё лишилось своих цветов. Это место ядовитой тьмы, которая ненавидит свет, и черного небосвода, на котором нет ни солнца, ни звезд.

Положительный и Отрицательный Планы

Подобно куполу, расположенному над другими планами, **Положительный План** - это источник сырой жизненной силы и энергии света, наполняющих всё живое. Его темное отражение - **Отрицательный План**, источник темной энергии, уничтожающей все живое и создающей нежить.

За пределами Материального

За пределами Материального Плана лежат различные планы существования, миры полные тайн и мифов. Это не просто другие миры, это абсолютно другие виды сущего, созданные и управляемые духовными и стихийными принципами, далекими от обычного мира.

Планарные путешествия

Отправляясь на другие планы существования, приключенцы совершают легендарные путешествия за грань сущего, в таинственные места, где им предстоит выполнить свою миссию. Такое путешествие заслуживает того, чтобы о нем сложили легенду. Будь то отважное странствие по мирам, заполненным нежитью, поиск служителей какого-либо божества или сделка с ифритом в его родном городе, эти свершения станут предметом для песен и историй на многие годы.

Отправиться на планы, которые находятся за пределами Материального Плана, можно двумя способами: при помощи заклинания или через межпланарный портал.

Заклинания. Некоторые заклинания предоставляет вам прямой или косвенный доступ к другим планам. Например, *перемещение между планами* или *врата* могут переместить приключенцев на любой другой план существования, с разной степенью точности. *Бесплотность*, позволяет оказаться на Эфирном Плане и отправиться из него на любой план, с которым он соприкасается: Царство Теней, Царство Фей или Стихийные Планы. При помощи *астральной проекции* можно спроецировать себя на Астральный План и отправиться на Внешние Планы.

Порталы. Портал - это обобщенный термин для устойчивого межпланарного соединения, которое связывает конкретное место на одном плане с конкретным местом на другом. Некоторые порталы выглядят как двери, окна или проходы, подернутые дымкой. Достаточно войти в них, и вы окажетесь на другом плане. Другие представляют собой особые места: круги камней, парящие башни, плавающие корабли или даже целые города, которые существуют на нескольких планах одновременно или перемещаются между ними. Некоторые представляют собой воронки, которые обычно соединяют Стихийный План с очень похожим местом на Материальном Плане. Например, сердце вулкана может вести на План Огня, а в глубинах океана можно отыскать путь на План Воды.

Переходные Планы

Эфирный План и Астральный План именуются Переходными Планами. По большей части они лишены характерных черт и служат преимущественно для путешествия из одного плана в другой. Такие заклинания как *бесплотность* и *астральная проекция* позволяют персонажам переместиться на эти планы, а из них отправиться еще дальше.

Эфирный План — это туманное измерение, которое порой описывают как огромный океан. Его берега зовутся Эфирной Границей, они соприкасаются с Материальным Планом и Внутренними Планами, поэтому каждое место на этих планах связано с определенным местом на Эфирном Плане. Некоторые существа могут видеть Эфирную Границу, эту способность также даруют заклинания *видеть невидимое* и *истинное зрение*. Некоторые магические эффекты также распространяются из Материального Плана на Эфирную Границу, обычно это эффекты, использующие энергию силы, например, заклинания *узилище* и *силовая стена*. Глубинные части плана или Глубокий Эфир - это область туманных завихрений и разноцветной дымки.

Астральный План - это мир мыслей и снов. Посетители этого плана путешествуют по нему в виде бестелесных душ, чтобы достигнуть божественных и демонических планов. Этот план представляет собой огромное серебристое море. Тут и там видны завихрения белой или серой дымки среди частичек света, напоминающих далекие звезды. Беспорядочные вихри мерцают в воздухе словно. Время от времени здесь можно встретить твердую материю, но в основном Астральный План это бескрайний, открытый мир.

Внутренние Планы

Внутренние планы окружают и охватывают Материальный План и его эха, обеспечивая сырой элементальной материей, из которой состоят все миры. четыре **Стихийных Плана** - Вода, Воздух, Земля и Огонь - создают кольцо вокруг Материального Плана и находятся в вечно бурлящем океане **Стихийного Хаоса**.

На своих внутренних краях, где они наиболее близки к Материальному Плану (если не в географическом смысле, то в концептуальном), Стихийные Планы очень похожи на миры Материального Плана. Четыре стихии смешиваются между собой, как они делают это на Материальном Плане, образуя землю, море и небо. По мере удаления от Материального Плана Стихийные Планы становятся более чужеродными и враждебными. Здесь стихии существуют в самой чистой форме - огромные массы твердой земли, яркого огня, кристально-прозрачной воды и чистого воздуха. Эти области малоизучены, поэтому говоря, например, о Плане Огня, обычно имеют ввиду только пограничные области. На самых удаленных участках Внутренних Планов чистые стихии растворяются и смешиваются с бесконечным буйством сталкивающихся энергий и материй Стихийного Хаоса.

Внешние Планы

Если Внутренние Планы состоят из сырой материи и энергии, формирующей мультивселенную, то Внешние Планы - это направления, идеи и цели, определяющие это созидание. Многие ученые называют Внешние Планы священными, духовными или божественными, поскольку они наиболее известны как родные планы богов.

Обсуждая богов, во многом приходится полагаться на метафоры. Их дома не являются "местами" в буквальном смысле этого слова, они лишь служат очередным примером того, что Внешние Планы - это миры мысли и духа. Как и в случае со Стихийными Планами, вы можете представить себе, что пограничная часть Внешних Планов поддается восприятию, тогда как более глубокие области лежат за пределами того, что можно познать, используя лишь органы чувств.

Однако даже в этих пограничных областях, внешний вид окружающего мира может быть обманчив. Многие Внешние Планы могут сперва казаться гостеприимными и знакомыми для жителей Материального Плана. Однако местность может измениться в мгновение ока согласно прихотям могучих сущностей, обитающих на Внешних Планах. Желания этих могущественных сил способны полностью изменить планы, стирая и заново создавая само сущее в соответствии со своими потребностями.

Расстояние становится практически бессмысленным понятием на Внешних Планах. Области, поддающиеся восприятию, могут часто казаться небольшими, но могут также растягиваться до бесконечности. Вполне возможно преодолеть все Круги Ада с первого по девятый за один единственный день, если силам Девяти Кругов это будет угодно. В противном случае путникам может понадобиться не одна неделя полного ужасов пути, чтобы преодолеть всего один круг.

Самые известные Внешние Планы представляют собой группу из шестнадцати планов, которые соответствуют восьми типам мировоззрений (за исключением истинно нейтрального) в различной степени проявления.

Внешние Планы

Внешний план	Мировоззрение
Гора Целестия, Семь небес	ОД
Байтопия, Двойной рай	НД, ОД
Элизиум, Блаженные поля	НД
Земли Зверей, Дикие края	НД, ХД
Арборея, Олимпийские просторы	ХД
Исгард, Обитель героев	ХН, ХД
Лимбо, Вечно изменчивый Хаос	ХН
Пандемониум, Открытые ветрам глубины	ХН, ХЗ
Бездна, Бесконечные слои	ХЗ
Карцери, Глубины Тартаруса	НЗ, ХЗ
Гадес, Серые пустоши	НЗ
Геенна, Мрачная бесконечность	НЗ, ОЗ
Девять Кругов Ада (Баатор)	ОЗ
Ахерон, Бесконечное поле боя	ОН, ОЗ
Механус, Механизированная нирвана	ОН
Аркадия, Мирные королевства	ОН, ОД

Планы, имеющие элемент добра, называются Верхними Планами. Божественные существа, такие как ангелы или пегасы, обитают на **Верхних Планах**. Планы с элементом зла называются **Нижними Планами**. Здесь обитает всевозможная нечисть: демоны, дьяволы, юголоты и прочие. Мировоззрение плана - это его сущность, поэтому персонаж, обладающий другим мировоззрением, будет чувствовать себя неуютно.

Например, оказавшись в Элизиуме, доброе существо будет чувствовать себя как рыба в воде, тогда как злое существо окажется совершенно выбито из колеи и будет чувствовать себя отвратительно.

Другие Планы

Между известными планами существования или за ними существует и множество других миров.

Сигил и Внешние Земли

Внешние Земли — это план, расположенный между Внешними Планами, план нейтральности. Однако это не нейтральность из ничего, наоборот, Внешние Земли включают в себя всего понемногу и содержат это в парадоксальном равновесии, одновременно гармоничном и наоборот. Это обширная область, где можно встретить и открытые прерии, и высокие горы, и извилистые мелкие реки, поэтому она очень похожа на один из миров Материального Плана.

Внешние Земли имеют форму круга, подобно огромному колесу. И те, кто представляют себе, что Внешние Планы имеют форму колеса, в качестве доказательства приводят Внешние Земли, называя их аланами в миниатюре. Конечно этот довод сам нуждается в доказательстве, но возможно, что именно устройство Внешних Земель послужило основой для идеи Великого Колеса. Вокруг внешнего края круга, равномерно распределены **портальные города**: шестнадцать поселений, в каждом из которых расположен портал, ведущий на один из Внешних Планов. Каждый город во многом похож на тот план, куда ведет его портал.

В центре Внешних Земель подобно оси планарного колеса расположен Шпиль, уходящий высоко в небо. Над вершиной этого шпиля парит кольцевидный город Сигил, Город Дверей. В этом оживленном планарном мегаполисе расположено бессчетное количество порталов на другие планы и другие миры. Сигил - это торговый город. Товары и информация приходят сюда со всех планов. Здесь ведется оживленная торговля информацией о планах, в частности о ключевых словах или предметах, необходимых, чтобы использовать конкретные порталы. Эти ключи очень востребованы, и многие приходят в этот город в поисках определенного портала или ключа, который бы позволил им продолжить свой путь.

Подпространства

Подпространства это маленькие межпространственные места, обладающие своими уникальными правилами. Это кусочки реальности, которые, казалось бы, никуда не подходят. Подпространства возникают по разным причинам. Некоторые создаются заклинаниями, такими как *подпространство*, или возникают по воле богов и других сил. Они могут появиться естественным образом, в качестве складки существующей реальности, которая была оторвана от мультивселенной, и теперь представляет собой отдельную мини-вселенную, набирающуюся сил. В отдельно взятое подпространство можно попасть через место, где оно соприкасается с другим планом. В теории, заклинание *перемещение между планами* также может переместить в подпространство, однако подобрать правильную частоту для камертона будет невероятно сложно. Заклинание врата - более надежный способ при условии, что заклинатель знаком с необходимым подпространством.

Дальний Мир

Дальний Мир расположен за пределами известной мультивселенной. На самом деле, может оказаться, что это и вовсе отдельная мультивселенная со своими физическими и магическими законами. Там, где энергия Дальнего Мира просачивается на другой план, жизнь и материя искажаются и принимают чужеродные формы, нарушающие обычную биологию и геометрию.

Существа, которые обитают в Дальнем Мире, слишком чужеродны, чтобы нормальный разум мог безвредно принять их. Титанические существа плывут сквозь ничто, поглощенные собственным безумием. Невыразимые сущности шепчут ужасную правду тем, кто посмеет их слушать. Для смертных знания Дальнего Мира - это триумф разума над грубыми границами материи, пространства и, в конце концов, здравого смысла.

Известных порталов в Дальний Мир нет. По-крайней мере тех, что еще действуют. Однажды, древние эльфы смогли пронзить границу вечности, открыв огромный портал в Дальний Мир внутри Пика Огненного Шторма. Однако их цивилизация погрязла в кровавом терроре и в результате не только местоположение портала, но и весь мир теперь надолго забыты. Возможно где-то всё еще существуют другие порталы, и чужеродные силы, просачиваются через них, искажая Материальный План вокруг.

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ ПЛАН
АСТРАЛЬНЫЙ ПЛАН
ВНЕШНИЕ ПЛАНЫ
ЭЛИЗИУМ
БАЙТОПИЯ
ЗЕМЛИ ЗВЕРЕЙ
ГОРА ЦЕЛЕСТИЯ
ВЕРХНИЕ ПЛАНЫ
АРБОРЕЯ
АРКАДИЯ
ИСГАРД
ВНУТРЕННИЕ ПЛАНЫ
СТИХИЙНЫЙ ХАОС
ВОЗДУХ
ЭФИРНЫЙ ПЛАН
ВОДА
ЦАРСТВО ФЕЙ
ПЛАНЫ ПОРЯДКА
МАТЕРИАЛЬНЫЙ ПЛАН
ПЛАНЫ ХАОСА
МЕХАНУС
ЛИМБО
ЦАРСТВО ТЕНЕЙ
ОГОНЬ
ЗЕМЛЯ
АХЕРОН
ПАНДЕМОНИУМ
ДЕВЯТЬ КРУГОВ АДА
НИЖНИЕ ПЛАНЫ
БЕЗДНА
ГЕЕННА
ГАДЕС
КАРЦЕРИ
ОТРИЦАТЕЛЬНЫЙ ПЛАН

Приложение Г: Дополнительные архетипы

Варвар

Путь яростного бойца

Известные в дворфийском языке как Кулджарх (дословный перевод «идиот с топором»), яростные бойцы – это дворфы, поклоняющиеся богам войны. Они специализируются на ношении массивной шипастой брони. Полностью отдавая себя боевой ярости, они бросаются в сражение, атакуя своих противников как оружием, так и шипами на доспехах.

Ограничение: Только для дворфов

Только дворфы могут следовать пути яростного бойца. Яростные бойцы занимают определенную нишу в обществе дворфов.

Поскольку данное ограничение существует только в мире Забытых Королевств, ваш МП может отменить его, если это подходит для его кампании.

Доспех яростного бойца

Выбирая этот путь на 3 уровне, вы получаете возможность использовать шипастый доспех (см. сноску «Шипастый доспех») в качестве оружия.

Когда вы одеты в такой доспех и находитесь в состоянии ярости, вы можете в качестве дополнительного действия совершить одну атаку шипами по цели в 5 футах от вас. Если атака попадает, то шипы наносят 1d4 колющего урона. Для бросков атаки и урона используйте ваш модификатор Силы.

Кроме того, когда вы совершаете захват, цель получает 3 колющего урона в случае успеха.

Энергия безрассудства

Начиная с 6 уровня, когда вы используете Безрассудную атаку, находясь при этом в ярости, вы также получаете временные ОЗ, равные вашему модификатору Телосложения (минимум 1). Когда ярость заканчивается, оставшиеся ОЗ исчезают.

Рывок яростного бойца

Начиная с 10 уровня, находясь в ярости, вы можете совершать Рывок в качестве дополнительного действия.

Шипастое возмездие

Начиная с 14 уровня, если существо в 5 футах от вас попадает по вам атакой ближнего боя, оно получает 3 колющего урона, если вы одеты в шипастый доспех, боеспособны и находитесь в ярости.

Путь тотемного воина

Следуя пути тотемного воина, вы также можете выбирать опции, представленные здесь.

Шипастый доспех

Этот доспех – редкий тип средней брони, изготовленной дворфами. Он состоит из кожаной куртки и штанов, покрытых металлическими шипами

Стоимость: 75 зм
КБ: 14 + модификатор Ловкости (максимум 2)
Скрытность: Помеха
Вес: 45 lb.

Тотемный дух

Данные опции доступны, когда вы выбираете тотемное животное на 3 уровне.

Лось. Когда вы находитесь в ярости и не одеты в тяжелые доспехи, ваша скорость передвижения увеличивается на 15 футов. Дух лося делает вас необычайно быстрым.

Тигр. Находясь в ярости, вы можете добавить 10 футов к дальности вашего прыжка в длину и 3 фута к высоте прыжка в высоту. Дух тигра усиливает ваши прыжки.

Аспект зверя

Данные опции доступны, когда вы выбираете тотемное животное на 6 уровне.

Лось. Скорость вашего путешествия увеличивается вдвое, независимо от того, двигаетесь вы пешком или на каком-либо животном. Этот эффект также распространяется на 10 ваших компаньонов, если они находятся в 60 футах от вас и в сознании. Дух лося помогает вам быстро путешествовать.

Тигр. Вы получаете владение двумя умениями из следующего списка: Атлетика, Акробатика, Скрытность и Выживание. Дух тигра усиливает ваши инстинкты выживания.

Тотемное единство

Данные опции доступны, когда вы выбираете тотемное животное на 14 уровне.

Лось. Находясь в ярости, вы можете использовать дополнительное действие, чтобы пройти сквозь существо Большого размера или меньше. Это существо должно совершить спасбросок по Силе (КС = 8 + ваш модификатор Силы + ваш бонус мастерства) или будет сбито с ног, а также получит дробящий урон, равный 1d12 + ваш модификатор Силы.

Тигр. Если, находясь в ярости, вы пробегаете не менее 20 футов по прямой перед тем, как совершить атаку по существу Большого размера или меньше, вы можете совершить еще одну атаку оружием по этому существу в качестве дополнительного действия.

Клирик

Выбирая божественный домен, клирики могут выбрать один из тех, что представлены ниже.

Домен тайной магии

Магия – это энергия, которая пронизывает мультивселенную и питает как силы разрушения, так и созидания. Боги домена тайной магии знают секреты и потенциал волшебства. Для некоторых из них, тайны волшебства – это огромная ответственность, связанная с пониманием истинной природы реальности. Другие же боги видят волшебство как чистую силу, которую они могут использовать на свое усмотрение.

Боги этого домена часто ассоциируются со знаниями, поскольку тайная магия и обучение идут рука об руку. В мирах Забытых Королевств, к данному домену относятся Азут и Мистра, а также Кореллон Ларетиан из эльфийского пантеона. В других мирах этому домену принадлежат Геката, Мат, сын Матонви и Изис; три

богини луны Солинари, Лунитари и Нуитари, а также Боккоб, Векна и Ви Джас из мира Серого Ястреба.

Заклинания домена тайной магии

Уровень	Заклинания
1	*обнаружение магии, магическая стрела*
2	*волшебное оружие, ложная аура Нистула*
3	*развеять магию, магический круг*
4	*магическое око, потайной сундук Леомунда*
5	*планарные узы, круг телепортации*

Адепт тайной магии

Выбирая этот домен на 1 уровне, вы получаете владение умением Тайные знания, а также два трюка из списка заклинаний волшебника. Для вас они считаются трюками клирика.

Божественная энергия: Волшебное изгнание

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать божественную энергию, чтобы изгонять существ из других миров.

В качестве действия вы поднимаете свой священный символ, после чего одно божественное, элементальное, волшебное или демоническое существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от вас, должно сделать спасбросок по Мудрости, если может слышать или видеть вас. В случае неудачи существо напугано на 1 минуту или до получения любого урона.

Напуганное существо в свой ход может лишь убегать от вас как можно дальше, оно также не может по своей воле приблизиться к вам на расстояние менее 30 футов. Существо также не может реагировать. В качестве действия существо может использовать только Рывок или попытку избавиться от эффекта, который препятствует движению. Если убегать некуда, существо может использовать Уклонение.

Начиная с 5 уровня, когда существо проваливает спасбросок против Волшебного изгнания, оно на 1 минуту изгоняется на родной план, если его уровень опасности равен или ниже уровня, указанного в таблице ниже.

Таблица волшебного изгнания

Уровень	Изгоняет существ с УО
5	1/2 или ниже
8	1 или ниже
11	2 или ниже
14	3 или ниже
17	4 или ниже

Разрушитель чар

Начиная с 6 уровня, если вы восстанавливаете ОЗ союзнику при помощи заклинания 1 круга или выше, вы также можете снять с него одно из заклинаний, на ваш выбор. Круг этого заклинания должен быть равен или ниже ячейки, которую вы потратили для исцеления.

Усиленные трюки

Начиная с 8 уровня, вы добавляете ваш модификатор Мудрости к урону любыми трюками клирика.

Мастерство тайной магии

На 17 уровне вы выбираете 4 заклинания из списка заклинаний волшебника, по одному из каждого круга с 6 по 9. Вы добавляете их в список своих доменных заклинаний. Они всегда заготовлены и считаются для вас заклинаниями клирика.

Домен смерти

Клирики домена смерти имеют дело с силами, несущими смерть, а также с негативной энергией, порождающей нежить. Такие боги, как Чемош, Миркул и Ви Джас покровительствуют некромантам, рыцарям смерти, личам, лордам мумий и вампирам. К богам этого домена также относятся боги убийства (Анубис, Баал и Пиремиус), боли (Иуз и Ловиатар), болезней или ядов (Инкабулос, Талона или Моргион) и загробного мира (Аид и Хель).

Заклинания домена смерти

Уровень	Заклинания
1	*псевдожизнь, луч болезни*
2	*слепота/глухота, луч слабости*
3	*восставший труп, прикосновение вампира*
4	*усыхание, защита от смерти*
5	*преграда жизни, облако смерти*

Дополнительные умения

Выбирая этот домен на 1 уровне, вы получаете владение боевым оружием.

Жнец

На 1 уровне вы получаете один трюк школы некромантии из любого списка заклинаний. Когда вы используете трюк из школы некромантии, целью которого является одно существо, вы можете применить его на 2 существа в пределах дальности трюка, если они находятся в 5 футах друг от друга.

Божественная энергия: Касание смерти

Начиная со 2 уровня, вы можете касанием уничтожать жизненные силы другого существа.

Попав по существу атакой оружием ближнего боя, вы можете использовать божественную энергию, чтобы нанести дополнительный некротический урон, равный 5 + двукратный уровень клирика.

Неизбежное уничтожение

Начиная с 6 уровня, ваша способность контролировать негативную энергию становится сильнее. Некротический урон, наносимый вашими заклинаниями и способностями, игнорирует сопротивление к некротическому урону.

Божественный удар

Начиная с 8 уровня, вы можете наполнять свои удары некротической энергией. Один раз за свой ход, попав по существу оружием, вы можете нанести дополнительные 1d8 некротического урона. С 14 уровня этот урон увеличивается до 2d8.

Могущественный жнец

Начиная с 17 уровня, когда вы произносите заклинания школы некромантии с 1 по 5 круг, целью которых является одно существо, вы можете применить его на 2 существа в пределах дальности заклинания, если они находятся в 5 футах друг от друга. Если заклинание расходует

материальные компоненты, то вы должны предоставить их в двойном размере.

Воин

Орден пурпурного дракона

Рыцари этого ордена всегда находятся на острие атаки, а их деяния пробуждают отвагу и уверенность в союзниках.

Боевой клич

Выбирая этот архетип на 3 уровне, вы узнаете, как побудить своих союзников сражаться, несмотря на ранения.

Когда вы используете способность Второе дыхание, вы можете выбрать до 3 союзных существ в радиусе 60 футов вокруг вас. Каждое существо восстанавливает ОЗ, равные вашему уровню воина, если они могут видеть или слышать вас.

Королевский посол

Рыцари ордена являются представителями короны и ведут себя подобающим образом.

С 7 уровня, вы получаете владение навыком Убеждение. Если вы уже владеете им, то можете выбрать один из следующего списка: Дрессировка, Интуиция, Запугивание или Представление.

Совершая любую проверку Убеждения, вы добавляете к результату двойной бонус мастерства. Вы получаете этот бонус независимо от того, какое умение выбрали.

Воодушевляющий рывок

Начиная с 10 уровня, когда вы используете способность Всплеск активности, вы можете выбрать одно существо в пределах 60 футов вокруг вас. Это существо может сделать одну атаку оружием в качестве реакции, если оно может слышать или видеть вас.

Начиная с 17 уровня, вы можете выбрать двух союзников вместо одного.

Бастион

Начиная с 15 уровня, вы можете распространить эффект вашей способности Несгибаемый на одного из своих союзников. Когда вы используете эту способность, чтобы перебросить спасбросок по Интеллекту, Мудрости или Харизме и при этом находитесь в сознании, вы можете выбрать одно союзное существо в пределах 60 футов, которое также провалило спасбросок от этого эффекта. Если существо может слышать или видеть вас, оно может также перебросить спасбросок и использовать новый результат.

Монах

Выбирая Монастырские традиции на 3 уровне, вы можете взять один из ниже предложенных вариантов.

Путь долгой смерти

Монахи этого пути одержимы значением и принципами смерти. Они проводят сложные эксперименты над пойманными существами, чтобы записать и осознать последние моменты их жизни. Используя эти знания для совершенствования боевых искусств, они создали уникальный смертоносный стиль.

Касание смерти

Когда вы выбираете этот путь на 3 уровне, ваши знания о смерти позволяют вам извлекать жизненную энергию из поверженных существ. Когда вы опускаете ОЗ существа в 5 футах от вас до 0, вы получаете временные ОЗ. Их количество равно вашему модификатору Мудрости + уровню монаха (минимум 1).

Час жатвы

С 6 уровня вы получаете способность вселять ужас в окружающих вас существ. Когда вы используете эту способность в качестве действия, каждое существо в радиусе 30 футов, которое может вас, должно сделать спасбросок по Мудрости или будет напугано до конца вашего следующего хода.

Искусство смерти

Начиная с 11 уровня, ваши знания смерти позволяют вам избежать ее хватки. Если ваши ОЗ падают до 0, вы можете потратить 1 очко ки (действие не требуется), чтобы сохранить 1 ОЗ.

Касание долгой смерти

Начиная с 17 уровня, вы можете направлять энергию смерти в другое существо. В качестве действия вы касаетесь существа в 5 футах от вас и расходуете от 1 до 10 очков ки. Цель должна сделать спасбросок по Телосложению. При провале она получает 2d10 некротического урона за каждое очко ки, а при успехе – половину этого урона.

Путь солнечной души

Монахи этого пути учатся использовать собственную жизненную энергию, чтобы создавать сверкающие стрелы света. Они верят, что благодаря медитации, можно высвободить свет, заключенный в душе каждого живого существа.

Сверкающая стрела солнца

Начиная с 3 уровня, вы можете выпускать яркие стрелы, наполненные магической энергией.

Вы получаете заклинательную атаку дальнего действия, которую можете использовать во время Атакующего действия. Дальность атаки равно 30 футам. Вы владеете этим типом атаки и можете использовать ваш модификатор Ловкости для бросков атаки и урона. Стрелы наносят d4 урона светом, однако кубик урона меняется в соответствии с столбцом Боевые искусства в таблице монаха.

Всякий раз, когда вы используете эту способность во время Атакующего действия, вы можете потратить 1 очко ки, чтобы сделать еще две атаки этого типа в качестве дополнительного действия.

Обжигающий дуговой удар

На 6 уровне вы можете использовать ки, чтобы выпускать обжигающие волны энергии. Сразу после совершения Атакующего действия в свой ход, вы можете потратить 2 очка ки, чтобы произнести заклинание *горящие руки* в качестве дополнительного действия.

Вы можете потратить дополнительные очки ки, чтобы произнести это заклинание более высоким кругом. Каждое очко ки повышает круг заклинания на 1. Максимальное количество очков ки, которое можно потратить на эту способность (2+дополнительные), равно половине вашего уровня монаха.

Солнечная вспышка

С 11 уровня вы можете создавать шар света, сопровождающийся разрушительным взрывом. В качестве действия вы создаете шар и запускаете его в выбранную точку в радиусе 150 футов, где он взрывается обжигающей вспышкой.

Каждое существо в сфере радиусом 20 футов должно сделать спасбросок по Телосложению или получит 2d6 урона светом. Существо не должно делать спасбросок, если находится за полным непрозрачным укрытием.

Вы можете увеличить урон вспышки, потратив до 3 очков ки. Каждое очко увеличивает урон на 2d6.

Солнечный щит

Начиная с 17 уровня, вас окружает светящаяся аура. Вы излучаете яркий свет в радиусе 30 футов и тусклый еще на 30 футов дальше. Вы можете погасить или зажечь этот свет в качестве действия.

Если какое-либо существо попадает по вам атакой ближнего боя, когда свет активен, то вы в качестве реакции можете нанести этому существу урон светом. Этот урон равен 5 + ваш модификатор Мудрости.

Паладин

Выбирая клятву, паладины могут выбрать предложенный ниже вариант.

Клятва короны

Паладины, принесшие эту клятву, преданы идеалам цивилизованного общества, будь то дух нации, верность своему монарху или служение богу правосудия и власти. Они защищают общество и законы, на которых оно зиждется. Эти паладины – бдительные стражи, охраняющие цивилизацию от варварского хаоса, который грозит ей. Обычно они являются частью ордена, преданного определенному народу или монарху, и принимают клятву в процессе вступления в этот орден.

Догматы короны

Догматы этой клятвы часто устанавливаются правителем, которому приносится эта клятва, но чаще всего они заключаются в следующем.

Законы. Закон превыше всего. Это фундамент, который держит на себе цивилизацию, и поэтому его необходимо уважать.

Преданность. Вы человек своего слова. Без преданности клятвы и законы бессмысленны.

Отвага. Вы должны быть готовы на все ради сохранения порядка, даже перед лицом серьезной опасности. Если не вы, то кто справится с ней?

Ответственность. Вы должны отвечать за последствия ваших действий, а также выполнять свои обязанности.

Клятвенные заклинания.

Ваша клятва дает вам доступ к следующим заклинаниям.

Заклинания клятвы короны

Уровень	Заклинания
3	*приказ, вынужденная дуэль*
5	*защитные узы, зона правды*
9	*аура жизненной силы, духовные защитники*
13	*изгнание, защитник веры*
17	*круг силы, миссия*

Божественная энергия

Принося эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие способы использования божественной энергии.

Вызов воителя. Вы вызываете других существ на бой. Все выбранные существа, которых вы можете видеть в радиусе 30 футов вокруг вас, должны сделать спасбросок по Мудрости. В случае провала они не могут отойти от вас на расстояние более 30 футов. Этот эффект прекращается, если вы теряете боеспособность или умираете, или если существо оказывается дальше чем на 30 футов от вас.

Переломный момент. В качестве дополнительного действия, вы можете наполнить раненых существ божественной энергией. Каждое выбранное вами существо в радиусе 30 футов, которое может слышать вас, восстанавливает ОЗ, равные 1d6 + ваш модификатор Харизмы (минимум 1), если их текущее количество ОЗ меньше половины.

Божественная преданность

Начиная с 7 уровня, если существо в пределах 5 футов от вас получает урон, вы в качестве реакции можете получить урон вместо этого существа. Этот урон нельзя снизить или предотвратить никаким образом.

Несокрушимый дух

Начиная с 15 уровня, вы получаете преимущество на спасбросоки против парализующих и оглушающих эффектов.

Превозносимый лидер

С 20 уровня ваше присутствие на поле боя вдохновляет тех, кто служит той же цели, что и вы. В качестве действия вы можете получить следующие способности на один час:

- Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему оружию от немагического оружия.
- Ваши союзники получают преимущество на спасброски от смерти, если они находятся в 30 футах от вас.
- Вы и ваши союзники в пределах 30 футов от вас получаете преимущество на спасброски по Мудрости.

Эффект заканчивается досрочно, если вы теряете боеспособность или умираете. Повторное использование способности возможно только после полного отдыха.

Клятвопреступник

Клятвопреступником называют паладина, который нарушил свои клятвы, следуя своим темным желаниям или служа злой силе. Свет, который горел в сердце паладина, погас, и осталась лишь тьма.

Чтобы стать клятвопреступником, паладин должен быть по меньшей мере 3 уровня. Его клятвенные способности заменяются способностями новыми.

Заклинания клятвопреступника

Вы теряете ваши клятвенные заклинания и получаете новые согласно таблице ниже.

Заклинания клятвопреступника

Уровень	Заклинания
3	*демоническая кара, нанесение ран*
5	*венец безумия, тьма*
9	*восставший труп, проклятие*
13	*усыхание, замешательство*
17	*заражение, подчинение персоны*

Божественная энергия

Став клятвопреступником, вы получаете следующие способы использования божественной энергии.

Подчинение нежити. В качестве действия вы выбираете одну нежить, которую можете видеть в пределах 30 футов от вас. Существо должно сделать спасбросок по Мудрости. В случае провала, оно подчиняется вашим приказам в течение 24 часов, или пока вы не используете эту способность повторно. Нежить, чей уровень опасности равен или выше уровня вашего уровня паладина, имунна к этому эффекту.

Аспект ужаса. В качестве действия вы высвобождаете свои темные эмоции, превращая их в зловещий всплеск магической энергии. Каждое выбранное вами существо в радиусе 30 футов, должно сделать спасбросок по Мудрости, если оно видит вас. В случае провала оно напугано на 1 минуту. Если напуганное этой способностью существо, оказывается более чем в 30 футах от вас, оно может сделать еще один спасбросок по Мудрости, чтобы освободиться от эффекта.

Аура ненависти

Начиная с 7 уровня, паладин, а также все демоны и нежить в радиусе 10 футов от него, получают бонус к броскам урона оружием, равный его модификатору Харизмы (минимум 1). Существо может получить этот бонус лишь от одного паладина за раз.

На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

Сверхъестественное сопротивление

На 15 уровне вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и режущему урону от немагического оружия.

Лорд ужаса

На 20 уровне вы в качестве действия можете окружить себя аурой тьмы. Эта аура уменьшает любой яркий свет в радиусе 30 футов вокруг вас до тусклого. Каждый раз, когда существо, напуганное паладином, начинает свой ход в этой ауре, оно получает 4d10 психического урона. Кроме того, аура обволакивает тенями вас и всех выбранных вами существ. Любое существо, полагающееся на зрение, получает помеху на броски атаки против вас.

Пока аура действует, вы в качестве дополнительного действия можете приказать теням внутри ауры атаковать одно существо. Сделайте заклинательную атаку ближнего боя. Если она попадает, то цель получает 3d10 + модификатор Харизмы некротического урона.

Повторное использование способности возможно только после полного отдыха.

Плут

Выбирая плутовской архетип, вы можете выбрать один из вариантов, предложенных ниже.

Зачинщик

Ваша специальность – это влияние на других людей. Многие шпионы, придворные и интриганы выбирают этот архетип. Слова являются вашим оружием не реже, чем кинжалы или яды, а тайны других людей или услуги, оказанные им, являются одними из ваших любимых сокровищ.

Мастер интриг

Выбрав этот архетип на 3 уровне, вы получаете владение наборами маскировки, подделки, а также одним из игровых наборов. Кроме того, вы узнаете два языка на ваш выбор.

Послушав речь любого существ в течение 1 минуты, вы можете идеально скопировать его акцент и особенности речи. Это позволяет вам притвориться коренным жителем той или иной местности, при условии, что вы знаете язык.

Мастер тактики

Начиная с 3 уровня, вы можете использовать Помощь в качестве дополнительного действия. Если вы используете Помощь для поддержки союзника, совершающего атаку, то цель этой атаки может быть на расстоянии до 30 футов от вас, вместо 5. Однако существо должно видеть или слышать вас.

Проницательный интриган

Начиная с 9 уровня, если вы наблюдаете за существом вне боя не менее 1 минуты, вы можете узнать определенную информацию о его способностях в сравнении с вашими собственными. МП сообщает вам состояние двух выбранных вами характеристик относительно ваших (больше, меньше или равны):

- Параметр Интеллекта
- Параметр Мудрости
- Параметр Харизмы
- Классовые уровни (если есть)

По усмотрению МП, вы также можете узнать часть истории этого существа или его личные особенности, если таковые имеются.

Перенаправление

Начиная с 13 уровня, вы иногда можете укрыться за другим существом, заставив его принять удар на себя. Если атакованы, когда в 5 футах от вас находится другое существо, которое дает вам укрытие от этой атаки, вы в качестве реакции можете перенаправить атаку в это существо.

Прирожденный обманщик

Начиная с 17 уровня, ваши мысли больше нельзя прочитать при помощи телепатии или другими способами, если вы сами не позволите это сделать. Сделав проверку Харизмы (Обман) против проверки Мудрости (Интуиция), вы можете создать ложные мысли, чтобы ввести в заблуждение того, кто читает ваш разум.

Кроме того, если вы захотите, то любая магия, которая определяет правдивость ваших слов, будет утверждать, что вы говорите правду. Вас также нельзя заставить сказать правду посредством волшебства.

Головорез

Вы специализируетесь на владении клинком и полагаетесь в равной мере на скорость, грацию и очарование. В то время как некоторые воины сражаются в тяжелой, громоздкой броне, ваш стиль боя больше напоминает представление. Дуэлянты и пираты обычно выбирают этот архетип.

Головорез специализируется на бое один на один и может использовать два оружия, при этом легко ускользая от своего противника.

Маневрирование

Выбрав этот архетип на 3 уровне, вы узнаете, как наносить удары и ускользать от противника безнаказанным. Если вы совершили атаку ближнего боя

против существа, то до конца этого хода вы не провоцируете свободных атак от него.

Лихая отвага

Начиная с 3 уровня, ваша уверенность помогает вам в битве. Вы можете добавить модификатор Харизмы к броскам инициативы.

Кроме того, вам более не требуется преимущество на бросок атаки, если в 5 футах от цели нет союзных существ. Все остальные правила подлой атаки по-прежнему действуют.

Щеголь

С 9 уровня ваше очарование достигает невиданного уровня. В качестве действия вы можете сделать проверку Харизмы (Убеждение) против проверки Мудрости (Интуиция) цели. Существо должно слышать вас и знать ваш язык.

Если проверка успешна, а существо враждебно к вам, оно получает помеху на все броски атаки по другим существам. Эффект длится 1 минуту или до тех пор, пока один из ваших союзников атакует существо. Он также заканчивается, если вы оказываетесь на расстоянии более 60 футов друг от друга.

Если проверка успешна, а существо не враждебно по отношению к вам, то оно очаровано вами на 1 минуту. Пока эффект действует, существо считает вас близким другом. Если вы или один из ваших союзников атакует его, то эффект заканчивается.

Элегантный маневр

С 13 уровня вы в качестве дополнительного действия в свой ход можете получить преимущество на следующую проверку Ловкости (Акробатика) или Силы (Атлетика), которую вы сделаете в этом же ходу.

Мастер дуэлей

Начиная с 17 уровня, ваше владение клинком позволяет вам попасть даже неудачной атакой. Если вы промахнулись, совершая бросок атаки, вы можете перебросить его с преимуществом. Повторное использование способности возможно лишь после короткого или полного отдыха.

Колдун

Выбирая колдовское происхождение, вы можете выбрать этот вариант.

Магия шторма

Ваши врожденные способности к волшебству восходят к воздушной стихии. Возможно вы родились во время великого шторма, о котором будут вспоминать многие годы, или кто-либо из ваших предков был связан с могущественными воздушными существами, вроде ваати или джинов. Так или иначе магия шторма пронизывает всю вашу сущность.

Заклинатели штормов являются бесценными членами любой команды корабля. Их магия позволяет контролировать ветер и погоду поблизости. Они также помогают отбивать атаки сахуагинов, пиратов и других водных чудовищ.

Язык ветров

Тайная магия, которой вы управляете, пропитана стихией ветра. Вы можете говорить, читать и писать на Первородном языке. (Знание этого языка позволяет вам понимать и общаться с теми, кто говорит на его диалектах: Акван, Ауран, Игнан и Терран.)

Бурная магия

Начиная с 1 уровня, перед или после произнесения заклинания 1 круга или выше, вы можете в качестве дополнительного действия создать завихрения воздуха вокруг вас. Это позволяет вам пролететь до 10 футов, не провоцируя свободные атаки.

Око бури

Начиная с 6 уровня, вы получаете сопротивление к урону молнией и звуком. Кроме того, всякий раз, когда вы произносите заклинание 1 круга или выше, которое наносит урон молнией или звуком, вы высвобождаете штормовую магию своего тела. Она наносит выбранным вами существам в радиусе 10 футов урон молнией или звуком, равный половине вашего уровня колдуна.

Заклинатель штормов

Начиная с 6 уровня, вы можете слегка управлять погодой вокруг вас.

Если идет дождь, то вы в качестве действия можете остановить его в радиусе 20 футов вокруг вас. Эффект можно прекратить в качестве дополнительного действия.

Если дует ветер, вы в качестве дополнительного действия можете выбрать направление ветра в радиусе 100 футов вокруг вас. Направление ветра сохраняется до конца вашего следующего хода. Эта способность не изменяет скорость ветра.

Ярость шторма

Начиная с 14 уровня, когда по вам попадают атакой ближнего боя, вы в качестве реакции можете поразить атакующего молнией. Урон равен вашему уровню колдуна.

Атакующий также должен сделать спасбросок по Силе. В случае провала его оттолкнет по прямой на расстояние до 20 футов.

Душа ветра

На 18 уровне вы получаете иммунитет к урону молнией и звуком.

Вы также можете летать со скоростью 60 футов. В качестве действия вы можете сократить скорость до 30 футов на 1 час и выбрать несколько существ в радиусе 30 футов вокруг вас. Максимальное число существ равно 3 + ваш модификатор Харизмы. В течение часа эти существа также могут летать со скоростью 30 футов. Даровав другим существам способность к полету, вы не можете сделать это снова, пока не совершите короткий или полный отдых.

Чернокнижник

Выбирая покровителя, чернокнижники могут выбрать этот вариант.

Бессмертный

Смерть не властна над вашим покровителем, поскольку он открыл секреты вечной жизни. Но за всё приходится платить. Жизни простых людей для Бессмертного все равно что времена года, словно бесконечный калейдоскоп дней и ночей. Ему подвластны секреты многих веков, тайны жизни и смерти. К подобным существам относятся

Векна, богиня Руки и Глаза; ужасный Иуз; королева личей Вол; Бессмертный Двор Аеренала; Влаакит, королева личей гитьянки; и бессмертный волшебник Фистандантилус.

В мирах Забытых Королевств к покровителям этого рода также относятся Король Теней Ларлох, легендарный мастер Крипты чернокнижников, и Гилеам, Король-бог Антера.

Расширенный список заклинаний

Бессмертный позволяет вам выбирать из расширенного списка заклинаний, когда вы получаете новые заклинания чернокнижника. Следующие заклинания добавлены в список заклинаний чернокнижника для вас.

Заклинания Бессмертного

Уровень	Заклинания
1	*псевдожизнь, луч болезни*
2	*слепота/глухота, тишина*
3	*симуляция смерти, общение с мертвыми*
4	*аура жизни, защита от смерти*
5	*заражение, знание легенд*

Среди мертвых

На 1 уровне вы получаете трюк *жалость к умирающим*, который считается для вас трюком чернокнижника. Вы также получаете преимущество на спасброски против любых болезней.

Кроме того, нежить не может эффективно атаковать вас. Если нежить совершает по вам направленную атаку оружием или заклинанием, то она должна сделать спасбросок по Мудрости против вашего КС заклинаний (существо не делает спасбросок, если использует заклинание с эффектом по площади). При провале существо должно выбрать новую цель или не атаковать вовсе, потенциально теряя атаку или заклинание. При успешном спасброске существо получает иммунитет к этому эффекту на 24 часа. Нежить также получает этот иммунитет, если вы атакуете ее.

Отрицание смерти

Начиная с 6 уровня, вы можете даровать себе жизненные силы, когда пытаетесь избежать смерти, или же помочь кому-либо избежать ее. Вы можете восстановить 1d8 + ваш модификатор Телосложения ОЗ (минимум 1), когда делаете удачный спасбросок от смерти. Вы также можете восстановить это количество ОЗ кому-либо, когда стабилизируете его при помощи заклинания *жалость к умирающим*.

Повторное использование способности возможно лишь после полного отдыха.

Бессмертная сущность

Начиная с 10 уровня, вы можете задерживать дыхание на неограниченное время. Вам не требуется еда, вода или сон, однако вам по-прежнему необходимо отдыхать, если вы хотите избавиться от уровней истощения или восстановить заклинания и способности.

Кроме того, ваше старение замедляется. За каждые 10 прожитых лет, ваше тело стареет только на 1 год. Вы также получаете иммунитет к магическому старению.

Неуничтожимая жизнь

По достижению 14 уровня вы узнаете от Бессмертного некоторые из его истинных тайн. В свой ход, вы в качестве дополнительного действия можете восстановить ОЗ, равные 1d8 + ваш уровень чернокнижника. Кроме того, если вы приложите отрубленную часть тела, когда используете эту способность, то она прирастет обратно.

Повторное использование способности возможно только после короткого или полного отдыха.

Волшебник

Выбирая Традиции тайной магии, вы можете выбрать ниже предложенный вариант.

Певец клинка

Певцы клинка — это эльфы, которые отважно защищают свой народ и земли. Это волшебники, которые в совершенстве изучили стиль сражения мечом, подкрепленный тайными заклинаниями. В бою певцы клинка используют серии замысловатых, грациозных движений, чтобы избежать ранений, а также используют магию, чтобы усилить свои атаки и защиту.

Ограничение: Только для эльфов

Только эльфы и полуэльфы могут стать певцами клинка. В мирах Фаэруна, эльфы хранят в строгой тайне секреты этого стиля.

Поскольку данное ограничение существует только в мире Забытых Королевств, ваш МП может отменить его, если это подходит для его кампании.

Владение песней и клинком

Выбирая эту традицию на 2 уровне, вы получаете владение легкими доспехами, а также одним типом одноручного оружия ближнего боя на ваш выбор.

Вы также получаете владение умением Представление, если не получили его ранее.

Песня клинка

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать тайную эльфийскую магию, именуемую Песня клинка, если на вас не одеты средние или тяжелые доспехи и щит. Эта магия дарует вам сверхъестественную скорость, ловкость и концентрацию.

Песня клинка активируется в качестве дополнительного действия и продолжается в течение 1 минуты. Она заканчивается преждевременно, если вы теряете боеспособность, одеваете средние или тяжелые доспехи, или щит, или совершаете атаку, держа оружие в двух руках.

Вы также можете отменить Песню клинка в любой момент времени (действия не требуется),

Пока Песня клинка активна, вы получаете следующие бонусы:

- Вы получаете бонус к КБ, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум +1).
- Ваша скорость передвижения увеличивается на 10 футов.
- Вы получаете преимущество на проверки по Ловкости (Акробатика).
- Вы получаете бонус к любым проверкам Телосложения для сохранения концентрации на заклинании. Этот бонус равен вашему модификатору Интеллекта (минимум +1).

Вы можете использовать эту способность дважды, после чего вам нужно совершить короткий или полный отдых, чтобы использовать ее снова.

Дополнительная атака

Начиная с 6 уровня, вы можете атаковать дважды всякий раз, когда совершаете Атакующее действие в свой ход.

Песня защиты

Начиная с 10 уровня, вы можете использовать свою магию, чтобы поглощать получаемый урон во время Песни клинка. Когда вы получаете урон, вы можете в качестве реакции потратить одну ячейку заклинаний и вычесть из урона число, равное пятикратному кругу потраченной ячейки.

Песня победы

Начиная с 14 уровня, вы добавляете ваш модификатор Интеллекта (минимум +1) к урону вашим оружием ближнего боя, если Песня клинка активна.